RETRO



LA HISTORIA DE DAVID PERRY



ZELDA: LINK'S AWAKENING



35 AÑOS DE BOMBERMAN



NUEVOS DATOS SUPER SMASH BROS ULTIMATE
DRAGON QUEST XI VALKYRIA CHRONICLES 4
LABO: KIT VEHÍCULOS YO-KAI WATCH BLASTERS...



HOBBY CONSOLAS

Nº 326

ANALIZADOS

SHENMUE I & II
YAKUZA KIWAMI 2
F1 2018
GUACAMELEE! 2
WARIOWARE GOLD
DEAD CELLS...



REGALAMOS **3 JUEGOS** SHENMUE I & II

REPORTAJE

¿CÓMO SERÁ LA PRÓXIMA GENERACIÓN DE CONSOLAS?

YA LO HEMOS JUGADO

FIFA 19

¡Un fichaje de Champions!

+ NBA 2K19 • PES 2019
NBA 2K Playgrounds 2 • NBA Live 19
Madden NFL 19...

¡REGALO! PÓSTER NBA 2K ¡Con toda la historia de la saga!



REPORTAJE

¡UN OTOÑO DE AVENTURAS!

Spider-Man Red Dead Redemption II
Assassin's Creed Odyssey **Fallout 76**
Shadow of the Tomb Raider
Pokémon: Let's Go **Just Cause 4** Hitman 2...



EDITORIAL



Casi que prefiero ser de otra generación...

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

¿Estáis oyendo los rumores de cambio de generación? Sí, yo también y, la verdad, preferiría no hacerles caso, taparme los oídos muy fuerte y decir aquello de "calla, chucho, que no te escucho...". No, no me miréis raro: es que, con lo que le costó arrancar a la generación actual y viendo todo lo que se nos viene encima en los próximos meses, me da una pereza...

Fijaos en los juegazos que se pasean este mes por las páginas de la revista y decidme si de verdad echáis de menos una nueva generación. ¡Pero si no nos va a dar tiempo a deshacer las maletas de las vacaciones y ya no sabremos adónde mirar! Este 2018 nos ha dejado ya auténticas joyas, pero su final va a ser de escándalo, y el principio de 2019 pinta igual de bien. Hemos llegado a un punto en que no sé si eso de las 4K nativas y los fps constantes son excusa para justificar un cambio de máquina. ¿Habéis visto los gameplays de *Spider-Man* o de *Red Dead Redemption II*? ¿Cómo se mueven *FIFA* o *NBA 2K*? ¿Se podría hacer algo mejor con más potencia? No sé por



qué, me da a mí que la clave de la evolución no va a ir por ahí... Poco más se puede pedir a los juegazos que llevamos viendo en el último año. ¿Quizá sean los "servicios", con el juego en streaming a la cabeza, los que "necesiten" nuevas máquinas?

La calidad actual de las grandes producciones es alucinante, y no creo que técnicamente vayamos a ver un salto importante con procesadores más potentes. Donde hay margen de mejora, y mucho, es en la creatividad, en la frescura y en las ganas de innovar. Y, para eso, más que pensar en consolas con más capacidad de proceso, quizá habría que mirar a los desarrollos indies. Nunca hemos visto tantos indies con unos niveles de producción tan altos, tan maduros y originales. Tan divertidos como un triple A, o más, y más sorprendentes... Yo, de momento, prefiero no pensar en esa next gen, que terminará llegando. No hay horas en el día para jugar a todo lo que me gustaría. Menos mal que esto de PS5 y Scarlett va para largo, porque, lo dicho, me da una pereza... ¡Deber de ser el calor!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Cuando leáis estas líneas, se habrá celebrado ya la Gamescom. No hemos podido incluir nada en la revista, pero no se preveían anuncios de alcurnia. Aun así, iba a estar presente *Devil May Cry 5* con su primera demo jugable, y eso son palabras mayores. Nero y Dante nos darán grandes alegrías a base de espadazos demoniacos.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Si estás depre porque las vacaciones se acaban, consuélate mirando el calendario de lanzamientos de final de 2018: en nada, estaremos recorriendo Manhattan con *Spider-Man* y, poco después, el Oeste de *Red Dead Redemption II*, la Grecia de *Assassin's Creed Odyssey*... What a time to be alive!

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Spider-Man me ha hecho viajar en el tiempo. El juego de Insomniac ofrecerá lo mismo que los de Treyarch hace dieciséis años: un sandbox que aprovecha los poderes del Hombre Araña. Pero, ahora, con una mayor reunión de personajes del cómic, impresionantes gráficos y un tinte dramático.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Ha habido que esperar más de tres lustros, pero, en este número de la revista, podéis volver a leer un análisis de *Shenmue*. El port en sí no es que sea para tirar cohetes, pero las dos aventuras siguen siendo únicas y han aguantado bien el paso del tiempo. ¡Mi amor por Ryo Hazuki es incondicional!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Corren buenos tiempos para los fans de los juegos correosos en 2D con la llegada de *Mega Man X Legacy*, *Dead Cells* y el precioso pero traicionero *Guacamelee! 2*. Este último me ha traído por la calle de la amargura. Será que me hago viejo, o que me he acostumbrado demasiado a los videojuegos convertidos en paseos interactivos.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 326

30 REPORTAJE

FIFA 19 INICIA LA NUEVA TEMPORADA

Todo sobre el astro del deporte rey y otros juegos deportivos para la vuelta de las vacaciones

76 REPORTAJE

LA PRÓXIMA GENERACIÓN DE CONSOLAS

Repasamos los rumores, las declaraciones y todo tipo de datos sobre el relevo generacional. ¿Está tan próximo?

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>

MÁS DE 70 PERSONAJES, 103 ESCENARIOS, 800 TEMAS MUSICALES… NINTENDO PREPARA EL SUPER SMASH BROS MÁS GRANDE DE LA HISTORIA



■ Rathalos, la imponente criatura alada de *Monster Hunter*, será uno de los jefes, pero también podremos utilizarlo como ayudante. Junto a él, llegará un nuevo escenario ambientado en la popular saga de Capcom.







1

NUEVOS DATOS / SWITCH

Super Smash Bros Ultimate muestra sus nuevas cartas

El pasado 8 de agosto, Nintendo dedicó un Direct de 30 minutos al esperado arcade de lucha, y os contamos las novedades que se presentaron

El estreno de la saga *Super Smash Bros* en Switch sigue abrumando con sus cifras. A menos de cuatro meses para su lanzamiento (sale el próximo 7 de diciembre), Nintendo ha confirmado la presencia de nuevos luchadores, ayudantes y escenarios que podremos disfrutar. Simon Belmont, de la saga *Castlevania*, será una de las incorporaciones estrella. Junto a él, estarán Alucard, el inolvidable protagonista de *Symphony of the Night*, que hará las veces de ayudante, y Richter Belmont, que será el luchador Eco de Simon. Esta nueva sangre vampírica se completará con el Castillo de Drácula, un tétrico escenario en el que veremos al propio Conde y cuya acústica nos permitirá deleitarnos con 34 temas de la saga de Konami. Sin dejar de lado las sombras, Nintendo también presentó a Samus Oscura, que será luchadora Eco de Samus, y, ya con más luz, a Chrom, la versión Eco de Roy. Ambos diferirán ligeramente de sus "originales", pero los principales cambios serán estéticos. Otro de los grandes fichajes será King K. Rool, el villano de la trilogía *Donkey Kong Country*, que destacará por su gran tamaño y su fuerza. Como colofón, ayudantes tan carismáticos como Knuckles, Gray Fox o Shovel Knight también se han dejado ver ya en acción. En lo referente a escenarios, ya sabemos su número definitivo: serán nada menos que 103, y todos estarán disponibles desde el principio. Lugares emblemáticos de títulos como *Pikmin*, *Pokémon* o *Mario Kart 8* servirán de ambientación para estas arenas, que ahora incluirán la opción "cambiante", gracias a la cual empezaremos luchando en un escenario y, en tiempo real, cambiaremos a otro. Un elevado número de modos de juego, como torneos online, Arcade o Tropa Smash, que propone rondas eliminatorias por equipos, y un "setlist" con 800 temas musicales pusieron la guinda a una magnífica presentación.

WEB Joe Francisco

"Juegazo. Me va a dar horas y horas de piques con colegas. En diciembre, volverán las noches de estar hasta las tantas."







Richter y Simon Belmont acudirán a la cita con su inseparable látigo, ideal para ataques a larga distancia.





ENTREVISTA / PS4

Hablamos con **Bryan Intihar,** director creativo de *Spider-Man*

Sony presentó el próximo gran exclusivo de PS4 en un evento celebrado en Madrid y aprovechamos para entrevistar a uno de los máximos responsables de este ambicioso proyecto de Insomniac Games

¿Cómo surgió el proyecto? ¿Fue iniciativa de Insomniac Games, de Marvel o de Sony?
La cosa fue que Sony se puso en contacto con nosotros para decirnos que estaba pensando en trabajar con Marvel, para ver si nos interesaba. La respuesta fue "sí", obviamente, pero había que ver cuál era la mejor forma de hacer el proyecto. Spider-Man salió rápidamente a la palestra y ahí estamos ahora.

Hay gente que considera que el simple hecho de conocer de antemano a muchos de los villanos del juego ya es un pequeño destripe, pero, en términos de marketing, si no los muestras para "venderte", puede ser una ocasión perdida. ¿Cómo se gestiona algo así?
Con mucho cuidado. Mostramos a Mister Negative el año pasado y la gente se sorprendió de que pusiéramos en el foco a alguien relativamente "nuevo", pero, en el E3 de este año, en lugar de por un solo villano, apostamos por los Seis Siniestros. Es un equilibrio y una lucha constante entre lo que la gente quiere ver y el hecho de no destripar nada.

¿Cómo ha influido *Sunset Overdrive* en esta aventura de Spider-Man?
Ha influido mucho. Recuerdo que, leyendo los primeros análisis de *Sunset Overdrive*, alguien ya fantaseaba con que Insomniac pudiera hacer un juego así de Spider-Man. Es algo que estaba destinado a suceder. Aquél era un mundo abierto con mucho desplazamiento transversal, como lo que necesitaba este juego, así que las ideas de movimiento fluido y estiloso tienen elementos similares.

Este juego va de Spider-Man, pero también de la vida diaria de Peter Parker. ¿Cómo habéis equilibrado esas dos facetas?
Queríamos representar ambas. Hay más de Spider-Man, obviamente, pero trabajar en el laboratorio o visitar a Tía May ayuda al desarrollo de la historia y de los personajes. También implica un cambio de ritmo.

En el laboratorio, por ejemplo, habéis introducido pequeños puzles en los que hay que reconstruir circuitos. ¿Cómo surgió la idea?
No queríamos que el paso por el laboratorio fuera sólo en forma de escenas de vídeo. Queríamos fomentar la idea de que tengas un mentor y la de ser un científico cuyo trabajo está destinado a ayudar a la gente. Queríamos que Peter tuviera un rol al respecto, así que pensamos en esos minijuegos.

Nueva York es una parte esencial del juego. ¿Cómo se plantea una ciudad así, sabiendo que Spider-Man está en el aire la mayor parte del tiempo, pero, aun así, tienes que crear también las calles y todo su ajetreo?
Ay (risas), ¡es muy difícil! Efectivamente, mucho de lo que es Nueva York está definido por su gente, así que tiene que estar ahí. Lo cierto es que muchos crímenes tienen lugar a ras de suelo, y también hay ahí entornos que puedes explorar. Hemos intentado que mereciera la pena bajar para interactuar con otros personajes, coger ejemplares del Daily Bugle y cosas así. No concibo un juego de Spider-Man en el que la ciudad de Nueva York no esté representada a través de su gente. Pero es

una locura en términos de crear una ciudad, porque tienes que cuidar el detalle hacia arriba y también hacia abajo, lo cual es un arduo trabajo para el equipo de escenarios.

El combate recuerda mucho al de la saga *Batman Arkham*. ¿Cómo lo planteasteis?
El combate se enmarca en la idea de recrear aquello que hace único a Spider-Man, con movimientos acrobáticos o por el aire. Creo que las referencias a la saga *Batman Arkham* es porque son juegos de superhéroes, pero también valdrían *God of War* y otros juegos de acción. Hemos mirado a otros medios que cuentan historias, ya fueran juegos o películas, para tomar referencias, pero, al mismo tiempo, queríamos potenciar lo que hace único al personaje, con elementos propios de Insomniac como los poderes o los dispositivos.

¿Y cómo ha sido plantear un sistema de combate cuerpo a cuerpo, viniendo Insomniac de juegos basados en disparos, como *Sunset Overdrive* o la trilogía de *Resistance*?
Buena pregunta. Ha sido un desafío que nos ha llevado un tiempo. Hay muchos juegos basados en el cuerpo a cuerpo, pero nos sorprendió porque, al entrar en la fase final del desarrollo, nos dimos cuenta de lo profundo que era el sistema con todo lo que puedes combinar: melé, telarañas, dispositivos, acciones de entorno, poderes del traje... Hay mucha experimentación. Por ejemplo [hace gestos con las manos], puedes levantar a un enemigo en el aire de un puñetazo y, luego, saltar hacia él, bajarlo, atraparlo con tus telarañas... Esa naturaleza experimental da cuenta de la profundidad que ha logrado el equipo. Creo que vamos a ver vídeos geniales de la gente.

¿Y cómo entronca eso con la progresión de las habilidades del protagonista?
La progresión se produce de dos formas. Al completar misiones, obtienes experiencia, que puedes gastar en mejoras, como, por ejemplo, poder agarrar a un enemigo en el aire, balancearte para dar una patada y otros movimientos transversales. Por otro lado, está la creación de dispositivos, ligada a la resolución de crímenes o al arreglo de estaciones de comunicación. Por ejemplo, puedes ampliar el número de cartuchos del lanzatelarañas o su rapidez de recarga. Lo mismo sucede con los trajes y sus modificaciones, que puedes combinar para jugar de otras maneras.

¿Qué podemos esperar de la banda sonora y del audio en general?
La música es uno de los aspectos del juego de los que más orgulloso me siento, porque no sólo transmite la sensación de ser Spider-Man (la velocidad, la fluidez, las acrobacias), sino también el lado emocional de Peter Parker. ■

3



■ En *Los Renegados*, podremos explorar regiones inéditas, desbloquear nuevas habilidades y armas... Será la expansión más grande de *Destiny 2*.



LANZAMIENTO / ■ PS4 - XBOX ONE - PC

El destino es seguir colonizando planetas

Con motivo de la expansión *Los Renegados*, Activision lanza en septiembre dos colecciones de *Destiny 2*

El 5 de septiembre, estará disponible *Los Renegados*, la expansión más grande y espectacular de *Destiny 2*, aunque un día antes, el 4 de septiembre, se pondrán a la venta dos ediciones del juego (en físico y en digital) ideales para quienes no hayan probado aún el juegazo de Bungie o quieran tener todo el contenido reunido en un mismo espacio.

Por un lado, Activision pondrá a la venta, por 69,99 €, *Destiny 2: Los Renegados - Colección legendaria*, que nos dará acceso a todo el contenido premium de *Destiny 2* y a todas su expansiones, a saber: *La Maldición de Osiris*, *El Estratega* y *Los Renegados*. Y tranquilos, porque también incluye un potenciador de personaje, para poder disfrutar directamente de *Los Renegados*, aunque seáis nuevos en la experiencia. Además, si hacéis la reserva digital, tendréis acceso desde ya a *Destiny 2* y las dos primeras expansiones (para que vayáis practicando), y obtendréis jugosos extras.

La segunda edición, *Destiny 2: Los Renegados - Colección completa*, sólo estará disponible en GAME, e incluirá, además de todo el contenido de la *Colección legendaria*, el Pase Anual de *Los Renegados*, que dará acceso a tres expansiones: *Black Armory* (invierno de 2018), *Joker's Wild* (primavera de 2019) y *Penumbra* (verano de 2019). ■



4


Diablo III se estrenará por la puerta grande en Switch, gracias a una edición repleta de contenido.




El modo cooperativo para cuatro jugadores será una de sus grandes bazas. Podremos disfrutar de él en una sola consola y en modo portátil.

ANUNCIO / SWITCH

Los demonios de *Diablo III* fijan su mirada en Nintendo Switch

El aclamado RPG llegará a la consola híbrida de Nintendo en su edición más completa y acompañado de algunas novedades exclusivas

Las puertas del infierno ya se vislumbran en el horizonte de Switch. Y será Blizzard la encargada de abrirlas de par en par con el lanzamiento, este mismo año, del brutal *Diablo III: Eternal Collection*. Esta edición, que se estrenó en junio en PS4 y Xbox One, permitirá a los usuarios de la consola híbrida disfrutar del título original de 2012, que incluirá de inicio todas las actualizaciones y mejoras gratuitas aparecidas hasta la fecha. Para aderezar este ya de por sí apetitoso plato, la *Eternal Collection* para Switch también añadirá a su menú principal el pack *Despertar del Nigromante* y la expansión *Reaper of Souls*, o Segador de Almas, así como varios objetos exclusivos del universo Nintendo. De momento, hemos visto algunos de la saga *The Legend of Zelda*, como un espectacular set de armadura de Ganondorf, un cuadro de la Trifuerza o las clásicas gallinas que tanto juego dan en la serie protagonizada por Link.

Por su parte, Blizzard también ha querido aprovechar la oportunidad para destacar la gran versatilidad que ofrece la máquina de Nintendo, gracias a la cual podremos disfrutar de *Diablo III* en modo portátil por primera vez en su historia, además de gozar de partidas cooperativas de hasta cuatro jugadores en una misma consola, a través de internet o conectando varias Switch en conexión local. Para rematar la faena, podremos elegir entre varias opciones de control diferentes, ya sea empuñando los Joy-Con o, de forma más tradicional, utilizando el mando Pro.



5



ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Nuevos niños elegidos en el mundo digital... y para todo el mundo

Digimon Survive, un nuevo RPG de la mítica serie, saldrá en 2019, traducido al castellano y para todas las consolas

Nunca ha tenido la notoriedad multimillonaria de *Pokémon*, pero "Digimon" es uno de los animes más queridos de la historia, y de ahí que se sigan desarrollando videojuegos inspirados en las criaturas de Toei Animation. El último en anunciarse ha sido *Digimon Survive*, que saldrá en 2019 para conmemorar el vigésimo aniversario de la serie y que ya ha sido confirmado para Occidente. A diferencia de las últimas entregas, que fueron exclusivas de PS4 y PS Vita, será multiplataforma, de modo que habrá versiones para PS4, Xbox One, Switch y PC. En el caso de nuestro país, además, será novedad también su traducción al castellano.

El argumento recordará mucho al de la serie original, pues presentará a un grupo de adolescentes, liderado por un tal Takuma Momozuka, que se pierde en un viaje de campamento y acaba en el mundo digital. Será un RPG de supervivencia donde el objetivo será volver a casa, de modo que habrá decisiones que influirán tanto en la evolución de nuestros digimon como en el final de la historia. Las batallas tendrán un tono muy estratégico, con casillas en las que deberemos colocar a nuestras criaturas. ■

Las cifras del mes

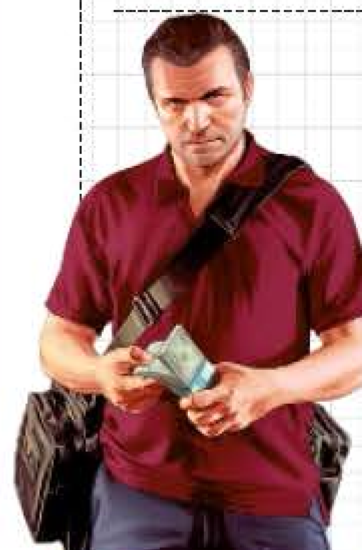


1.000.000 son las copias que lleva ya *Octopath Traveler*, agotado incluso en muchos países

43% de las ventas de juegos de PS4 en el último trimestre fueron digitales, y EA habla de un 40% para sus títulos



82,2 millones de PS4 ha vendido Sony, por lo que los 86,9 de PS3 están ya a su alcance



100 millones de unidades es la impresionante barrera que *GTA V* está a punto de superar

19,67 millones de Switch se han vendido en menos de año y medio, y vienen *Pokémon* y *Smash*...





5 millones de jugadores acumula ya *Sea of Thieves*, que ha sabido sacar partido al Xbox Game Pass

2.600.000 son los jugadores que han disfrutado ya de *A Way Out*, la aventura cooperativa de Josef Fares





8.000 millones de dólares es el valor actual de Epic Games, tras el pelotazo que ha sido *Fortnite*

6

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

El cambio de nombre ha venido motivado por la necesidad de describir mejor las diferentes facciones del juego.

Raiders of the Broken Planet se reinventa como *Spacelords*

Desde el 23 de agosto, el shooter de MercurySteam se convierte en un free-to-play, coincidiendo con la llegada de su cuarta campaña, llamada Apocalipsis del Consejo

Renovarse o morir. A los madrileños MercurySteam no les ha temblado el pulso a la hora de introducir en su ambicioso shooter online los cambios que les ha ido sugiriendo la comunidad de jugadores desde el lanzamiento del juego en septiembre del pasado año. *Raiders of the Broken Planet* ha muerto; larga vida a *Spacelords*. Además del cambio de título, el juego ha adoptado una nueva línea de negocio. En el pasado, se podía disfrutar de un prólogo gratuito (a modo de tutorial) y, posteriormente, adquirir tres campañas por 9,99 euros cada una. A partir del 23 de agosto, el juego ha pasado a ser un free-to-play, coincidiendo con el lanzamiento de la cuarta campaña, Apocalipsis del Consejo, donde descubriremos a un nuevo personaje, la cíborg Valeria Robespierre. Enric Álvarez, fundador de MercurySteam y director del juego, nos mostró algunas de las novedades que ofrecerá *Spacelords*, entre las que destacan unos nuevos menús, con tutoriales que explican de manera sencilla a los jugadores novatos las principales mecánicas del shooter, como el combate cuerpo a cuerpo (necesario para conseguir munición extra) o el medidor de estrés (con el que pasar desapercibido ante nuestros enemigos). Los jugadores veteranos no deben preocuparse: toda la experiencia acumulada será respetada con el salto a *Spacelords* y aquéllos que compraron las campañas en su momento serán recompensados con contenido exclusivo, aún por desvelar en el momento de escribir estas líneas. Hasta el 23 de septiembre, y para celebrar la "evolución" a *Spacelords*, la misión semanal pasará a ser diaria, y cada día habrá una distinta (de entre diecisiete). "Sabemos que éste es un viaje muy largo, una carrera de fondo en la que puedes estar desde muchos meses hasta bastantes años trabajando para mejorar el juego", nos comentó Enric Álvarez. "*Spacelords* es, de lejos, el proyecto triple A más caro que hemos hecho en la vida, incluso por encima de los *Castlevania*", apostilló. De hecho, el estudio ya está trabajando en los contenidos para el próximo año.









Con la cuarta campaña del juego, llega un nuevo personaje seleccionable, la cíborg Valeria Robespierre, que emplea un arma capaz de disparar agujeros de gusano.



El juego es totalmente gratuito, y ofrece cuatro campañas, diecisiete misiones y nada menos que dieciocho personajes distintos, que iremos desbloqueando poco a poco (al principio tan sólo hay cuatro).



Spacelords se compone de cuatro historias paralelas que confluyen en un mismo final. Si juegas por primera vez, afrontarás una campaña aleatoria y, luego, podrás elegir las otras tres.

Las frases del mes



« Sabemos el interés que hay en más entregas de Dragon Age y Mass Effect, así que dad por seguro que hay equipos trabajando en cosas secretas »

Casey Hudson. General manager de BioWare



« Estamos viendo cómo ofrecer cross-play entre plataformas en nuestras sagas clave, de un modo similar al de Fortnite »

Andrew Wilson. Director ejecutivo de Electronic Arts



« Técnicamente, ya tenemos VAR en la saga FIFA, que sabe todo lo que ocurre, pero, si se convierte en algo inherente al deporte, podríamos añadirlo en el futuro »

Matt Prior. Director creativo de *FIFA 19*



« Estoy atónito con cómo hemos lidiado con las diferentes épocas y la cronología de Metal Gear Solid: jamás se ha hecho nada igual »

Jordan Vogt-Roberts.
Director de la película de *Metal Gear Solid*



« Hablamos con un neurocirujano y debatimos cómo podía funcionar el software cibernético y cómo implementarlo en la vida real »

Mike Pondsmith.
Creador de *Cyberpunk*



« Una nueva IP da libertad creativa, pero una secuela también es divertida, pues permite refinar ideas »

Hidetaka Miyazaki. Creador de *Dark Souls* y *Sekiro*

7



Más grande, más bestia, más espectacular... *Doom Eternal* quiere llevar la fórmula de la saga a un nuevo nivel.







NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

El infierno sí es para todas las consolas: ¡así será *Doom Eternal*!

Bethesda ha ofrecido nueva información sobre la secuela del formidable reinicio de *Doom*, que puso patas arriba Marte en 2016

La temporada de caza de demonios se acerca. Bethesda ha mostrado nuevos detalles del frenético y brutal *Doom Eternal*, que será una continuación del reinicio de 2016 y cuya fecha de lanzamiento no está confirmada (aunque todo apunta a que aterrizará en 2019), en todas las plataformas, incluida Switch.

Como es seña de identidad en la saga, la acción desmedida se mantendrá en esta secuela, que añadirá nuevas mecánicas a su desarrollo para hacerla aún más intensa. Por ejemplo, el arsenal se ampliará con un cañón montado en el hombro con lanzallamas, una espada extensible y una nueva escopeta equipada con un gancho. Esta herramienta revolucionará la forma de jugar, al permitirnos alcanzar zonas elevadas y asirnos a los enemigos para lanzarnos contra ellos a toda velocidad. La idea, según los propios desarrolladores, es fomentar un avance continuo, sin tiempo para respirar durante las refriegas contra los demonios, que serán más numerosos y duros que nunca. Además de la campaña para un jugador, el juego incluirá numerosas opciones online tradicionales y un prometedor modo Invasión. En él, varios jugadores podrán asumir el rol de diferentes demonios para atacar, en solitario o formando equipo, a otro jugador que esté afrontando la campaña. La idea, sin duda, es muy atractiva, aunque será posible desactivarla para vivir la historia en solitario. Todo este frenetismo estará acompañado de un potentísimo apartado técnico que sacará a relucir las bondades de idTech 7, la nueva versión del motor gráfico de id Software, y de una nueva BSO de Mick Gordon, el aclamado compositor del reseteo de 2016.

8



El jugador no controla directamente a Quinn, el protagonista, pero puede comunicarse con él mediante un chat.



LANZAMIENTO / PS4 - SWITCH - VITA

Cuando la única ayuda llega de un chat

Stay, una original aventura hecha en España, apretará nuevas teclas

Tras lanzarse la pasada primavera en Xbox One y Steam, y obtener el Premio Gamelab como Mejor Idea Original, *Stay* se prepara para desembarcar en PS4, Switch y, sorpresa, PS Vita, con un port de Ratalaika Games, expertos en la materia. La obra del estudio español Appnormal tiene todo el sabor de las aventuras conversacionales y una bonita estética pixel art, y nos invita a convertirnos en coprotagonistas de la historia. El otro prota, Quinn, despierta solo en una habitación cerrada, con la única compañía de un ordenador con un chat conectado... a nosotros. Las decisiones que tomemos le ayudarán a escapar o... todo lo contrario. Y ojo, porque el juego se desarrolla en tiempo real. *Stay* se desarrolla en veinticuatro capítulos (que duran entre seis y ocho horas), ofrece múltiples tipos de puzle y tiene siete finales diferentes, lo que incluye más de 40 formas de morir, por lo que es muy rejugable.



Pulsa Start

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



MORIR DE ÉXITO... ¿O MATARLA POR EL ÉXITO?

La sobresaliente noticia de que Switch lleva ya cerca de 20 millones de unidades vendidas en todo el mundo, lo que la sitúa en un más que buen camino para acercarse a Wii (que alcanzó los 101 millones), contrasta con otra menos positiva: las medidas de protección y seguridad ya han sido superadas por los hackers y los piratas, lo que quiere decir que ya es posible cargar software modificado en la consola. Nintendo ya ha corregido el problema de seguridad en las nuevas consolas (para cuando leáis estas líneas, es probable que ya estén en las tiendas españolas), pero, según dicen los expertos en la materia, el error es imposible de tapar en los modelos vendidos hasta ahora. Queda por ver si Nintendo responderá con toda la dureza posible y poniendo todas las dificultades y cortapisas que estén a su alcance. Por un lado, para frenar la piratería en sí misma (actualizando el firmware de la consola con "trampas"); por otro, para evitar otros males mayores, como la presencia de tramposos en los juegos online. En estos casos, yo lo tengo claro: si Nintendo tiene forma de detectar que un usuario está haciendo un uso fraudulento de los juegos o servicios, lo banearía (consola incluida) de por vida. "Kaput". Adiós: ya no puedes conectarte online con esa consola. De este modo, se salvaguardaría a los usuarios que siguen haciendo un uso legítimo del hardware y el software que han comprado, en un ecosistema que sigue siendo seguro y está limpio de usuarios que pueden estar usando versiones modificadas del software, para, por ejemplo, hacer trampas en un título con multijugador online.

Lo más triste de todo, a mi modo de ver las cosas, es que modificar un sistema es, a la larga, ir en su contra. Es, por hacer un símil burdo, como querer a una persona y estar engañándola al mismo tiempo con otra. Como pirado de las portátiles que soy, y debido a mi situación parental actual, Switch es la consola a la que más tiempo dedico, y con diferencia. Además, como coleccionista que soy, con más de 100 juegos físicos de Switch, que sufra un hackeo de este tipo me preocupa porque puede suponer muchas cosas: que pierda el respaldo de algunos desarrolladores (total, si mi juego no va a vender...), que reciba menos ediciones físicas, que su meteórica carrera en ventas sufra un traspié o, directamente, que Nintendo precipite una nueva versión, con seguridad revisada y alguna característica nueva (al estilo New 3DS), que me obligue a volver a pasar por caja. Puedo entender que algunos individuos lo vean como una ventaja inmediata, como que te hubiera tocado la lotería. Pero, volviendo al símil de engañar a la persona a la que queremos, este tipo de cosas se acaban volviendo en nuestra contra, y acaban matando esa relación que una vez tanto nos dio. Por eso, antes de piratear una consola, piensa lo que puedes perder a largo plazo...



> *"Modificar un sistema es, a la larga, ir en su contra: es como querer a una persona y estar engañándola al mismo tiempo con otra"*

9

ANUNCIO / SWITCH

Más cartón para tu Switch con el tercer kit de Labo

El *Kit de vehículos* incluirá tres Toy-Con para ofrecer combates aéreos, carreras y exploración submarina, el 14 de septiembre

Tras lanzar en abril *Variado* y *Robot*, Nintendo tiene listo el tercer kit de Labo, que nos permitirá disfrutar de la experiencia de pilotar un coche, un submarino y un avión. El kit contendrá todos los materiales necesarios para construir los Toy-Con: un volante, un joystick, el timón de un submarino, un pedal, dos llaves y alguna sorpresa extra. Bastará con introducir la llave en el Toy-Con para pilotar el vehículo en cuestión. Por supuesto, en la caja, se incluirá una tarjeta de juego, donde encontraremos las instrucciones interactivas para construir; el apartado Descubre, para aprender cómo funciona todo; y el juego en sí mismo, que nos invitará a enfrentarnos a distintos retos (carreras, búsqueda de tesoros, combates...). Y no faltará el Taller, una sencilla herramienta de programación que permite crear Toy-Con nuevos.

Y, si eres fan de Labo, recuerda que, hasta el 7 de septiembre, puedes inscribirte en el concurso de creadores Nintendo Labo y podrás ganar una Switch con un diseño muy especial. Visita www.nintendo.es/nintendolabo para más información. ■

DOBLE DIVERSIÓN

El *Kit de vehículos* está preparado para ser disfrutado en compañía. Por ejemplo, un jugador puede usar el volante para pilotar el coche y otro jugador, el joystick para disparar. Eso sí, hacen falta dos pares de Joy-Con.









10





■ Los yo-kai se dividirán en cuatro clases (ataque, sanador, tanque y comandos), y elegir bien será la clave de las batallas.

LANZAMIENTO / 3DS

Los fantasmas pasan a la acción para embrujar a 3DS

Con *Blasters*, la saga *Yo-Kai Watch* abandona los turnos para centrarse en la acción, con los espíritus como protagonistas

El 7 de septiembre, se estrenará en las 3DS españolas *Yo-Kai Watch Blasters*, un spin-off que lleva disponible en Japón desde 2015. Como de costumbre, lo hará en dos ediciones distintas, *Liga del gato rojo* y *Escuadrón del perro blanco*, cada una con sus yo-kai exclusivos. Como os imagináis por el título, tomará como base el modo de juego Blasters de *Yo-Kai Watch 2*, que nos invitaba a controlar a los yo-kai directamente, como si de un juego de acción se tratase, dejando de lado los turnos. Podremos elegir a los yo-kai de nuestro equipo entre los más de 400 que iremos consiguiendo al avanzar en la aventura. Y la elección será muy importante, ya que cada uno tendrá características propias que los harán más adecuados para enfrentarnos a los distintos enemigos. Lo mejor de todo es que nuestro equipo de yo-kai podrá estar formado por amigos, ya que el juego ofrecerá multijugador local (con cuatro 3DS) y online. Por tanto, coordinarse con ellos será fundamental para alcanzar la victoria. ■





Al insertar la llave en el Toy-Con, el vehículo correspondiente aparecerá en la pantalla de Switch. La clave de la magia volverá a estar en el Joy-Con derecho y su cámara infrarroja.







Cartas desde Yamanose

Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



UNA NUEVA GENERACIÓN CON POTENCIAL LIMITADO

En los últimos meses, ha quedado meridianamente claro que la presente generación empieza a tocar a su fin. Si John Kodera decía que PS4 había entrado ya en su recta final, Phil Spencer habló sin tapujos de una nueva Xbox en el E3 y Todd Howard se refirió a *Starfield* y *The Elder Scrolls VI* como juegos "de nueva generación". Históricamente, a quien más y a quien menos le ha hecho una ilusión bárbara que se anunciaran nuevas consolas, pero no parece que sea el caso esta vez. Las compañías tienen que vender hardware, pero no sé si tiene mucho sentido sacar más consolas.

Los saltos gráficos se han ido haciendo cada vez más cortos con el paso de las generaciones, y no volveremos a experimentar nada como los cambios progresivos de 8 a 16, 32-64 y 128 bits. De hecho, muchos de los juegos que hemos visto en PS4 y Xbox One no son portentos visuales que no fueran posibles en PS3 o Xbox 360: recordemos los muchos desarrollos intergeneracionales que hubo inicialmente y todas las conversiones a Switch que se están haciendo hoy en día. Ese algodón no engaña. Del mismo modo, hay que reconocer que ambas consolas tienen potencial para mover juegos fotorrealistas, especialmente con los modelos hipervitaminados Pro y X. En términos de músculo técnico, yo no necesito más de lo que se ha visto de *The Last of Us: Part II*, *Forza Horizon 4*, *Red Dead Redemption II* o *Cyberpunk 2077*. El margen de mejora es muy exiguo.



La cuestión es que, para hacer juegos así de "imponentes", no hacen falta tanto nuevas consolas como estudios a los que se les dé un cheque en blanco y varios años de margen para exprimir el hardware (o que ellos mismos se lo puedan permitir, si son third parties), como puedan ser Naughty Dog, Playground, Rockstar o CD Projekt. Quizá PS5 y Xbox Scarlett ofrezcan mayor facilidad para programar, pero todo parece encaminado a explotar el 4K y los 60 fps, los mantras de la industria actual, así que olvidémonos de un salto notorio, salvo para tiquismiquis de la óptica. Aspectos como la dirección artística, el diseño de niveles, la IA o la narrativa podrían evolucionar perfectamente con las máquinas actuales, como demuestran muchos indies, bastantes de ellos de estilo retro.

Aunque a priori no me hagan mucha gracia, quizá las nuevas consolas sí tengan sentido para potenciar la realidad virtual, el streaming o, incluso, un uso híbrido a lo Switch. Esperemos que sean retrocompatibles (la futura Xbox se da por hecho que lo será), para no sufrir otro frenazo en forma de remasterizaciones. Pese a todo, tengo ganas de ver qué han aprendido Sony y Microsoft de esta generación y qué proponen (especificaciones, servicios, juegos, precio, fecha), especialmente la segunda, que debe ir a tumba abierta para dar la vuelta a la tortilla desde el día 1.

"Para hacer juegos 'imponentes', no hacen falta tanto nuevas consolas como estudios a los que se dé un cheque en blanco y varios años"

ASSASSIN'S CREED

EL CREDO DE LAS FIGURAS

La colección oficial de figuras de *Assassin's Creed* está en marcha: por tu quiosco, desfilarán infinidad de personajes de la saga de Ubisoft, recreados con una fidelidad pasmosa.



Más de 100 millones de juegos vendidos convierten a *Assassin's Creed* en uno de los mayores fenómenos de la historia del entretenimiento. Su particular mezcla de ficción y acontecimientos históricos nos ha llevado a Tierra Santa, el Renacimiento italiano, la revolución americana, la Edad de Oro de la piratería, la revolución francesa, la revolución industrial, el antiguo Egipto y muchos más sitios, para presentarnos una guerra entre asesinos y templarios por el dominio del mundo.

Ahora, llega la colección oficial de figuras de la saga, de la mano de Salvat y con la autorización de Ubisoft. La serie se compondrá de un mínimo de 80 entregas, que se lanzarán cada dos semanas (cada una costará 12,99 euros e incluirá una figura y un fascículo con información detallada) y que se podrán adquirir en los quioscos o bien suscribiéndose para recibirlas por correo. Desde el 21 de agosto, está disponible ya la primera figura, la de Altaïr, a un precio especial de 2,50 euros, y el 4 de septiembre llegará la de Ezio, a 7,99 euros.

Las figuras están realizadas a escala 1:21 con diferentes poses y cuentan con un alto grado de detalle, para recrear fielmente tanto a los protagonistas de la saga como a muchos de los villanos y personajes secundarios. Así, están pintadas a mano y se ha hecho especial énfasis en representar tanto los atuendos como las armas características de cada uno. En la siguiente página, podéis ver una pequeña selección de las figuras que os dejarán de piedra en los próximos meses, cuando los integrantes del credo se vuelvan miniaturas.

DESMOND MILES

Fecha por determinar

Aparece en AC, AC II, AC: La Hermandad, AC III...

Es el principal protagonista de la saga, al menos en el mundo contemporáneo. Fue la cobaya de Abstergo, que utilizó el Animus para indagar en su árbol genealógico y poder revivir acontecimientos clave de sus antepasados, todos miembros de la hermandad de los asesinos, como Altaïr o Ezio Auditore.



ALTAIR IBN-LA'AHAD

Salió el 21 de agosto

Aparece en AC, AC Altaïr's Chronicles, AC Bloodlines y AC Revelations

Con él, se sentaron las bases de la saga, allá por 2007. Para aquella primera entrega, Ubisoft apostó por la época de las Cruzadas, de modo que debía viajar por las ciudades de Jerusalén, Damasco y Acre haciendo gala de sus habilidades para el sigilo y el parkour.



EZIO AUDITORE

Sale el 4 de septiembre

Aparece en AC II, AC: La Hermandad y AC Revelations

Es, sin duda, el personaje más querido y recurrente de la saga, gracias a la fabulosa trilogía que protagonizó. Lo conocimos como un joven que buscaba vengar a su familia en Florencia y Venecia para, luego, verlo madurar y envejecer en Roma y en Constantinopla.



HAYTHAM KENWAY

Sale el 18 de septiembre

Aparece en AC III y AC Rogue

Mitad templario, mitad asesino, es uno de los protagonistas más efímeros de la saga, pues sólo pudimos controlarlo al principio de *Assassin's Creed III*, justo antes del estallido de la revolución americana.



RATONHNHAKÉ:TON

Sale el 30 de octubre

Aparece en AC III y AC III Liberation

Hijo ilegítimo de Haytham Kenway y también conocido como Connor, se crió en una aldea de nativos americanos. Más tarde, en Boston y Nueva York, acabaría desempeñando un papel fundamental en la lucha por la independencia de las colonias inglesas.



EDWARD KENWAY

Sale el 25 de diciembre

Aparece en AC IV: Black Flag

No fue miembro de facto de la hermandad asesina, pero este pirata malhumorado acabó metido hasta el cuello en sus intrigas. Capitaneó un barco apodado Jackdaw, con el que podía viajar a placer a Kingston, La Habana y Nasáu.



SHAY CORMAC

Sale el 13 de noviembre

Aparece en AC Rogue

Tras renegar de los asesinos, este marino y colono se convirtió en templario y viajó por Nueva York y por los helados mares del Atlántico Norte persiguiendo a los que habían sido sus hermanos, durante la Guerra de los siete años.



ARNO DORIAN

Fecha por determinar

Aparece en AC Unity

Pese a haber sido criado en el seno de una familia noble apegada a los templarios, este joven se unió a la causa asesina durante la revolución francesa, donde llegó a tratar con el mismísimo Napoléon y a contemplar la muerte del rey Luis XVI en la guillotina.



JACOB FRYE

Sale el 2 de octubre

Aparece en AC Syndicate

Quizá el protagonista más pendenciero de la saga, ejerció como líder de los Rooks, una banda callejera que luchaba en favor del proletariado, masacrado por la burguesía. Cómo no, lo hizo en las calles de Londres, cuna de la revolución industrial y gran ejemplo de la arquitectura victoriana.



EVIE FRYE

Sale el 27 de noviembre

Aparece en AC Syndicate

Mucho más racional y cabal que su sanguinario hermano, esta joven jugó un papel clave en la lucha de los asesinos contra los templarios en el Londres industrial. Aun así, como Jacob, usaba un gran arsenal: pistolas, bastones, dagas, puños americanos...



BAYEK

Fecha por determinar

Aparece en AC Origins

El protagonista de la última entrega de la saga lanzada hasta ahora es, paradójicamente, el fundador de la hermandad de los asesinos (o los Ocultos, más bien). Jugó un importante papel en el antiguo Egipto, donde trató con Cleopatra o Julio César.



JUNO

Fecha por determinar

Aparece en AC: La Hermandad, AC III, AC Syndicate...

Esta deidad, perteneciente a una antigua civilización, se encuentra detrás de muchos de los acontecimientos de la saga, especialmente de los paranormales y los relativos al posible fin de la humanidad, como los frutos del Edén.



LAS FIGURAS QUE VIENEN

1. Altaïr Ibn-La'Ahad
2. Ezio Auditore
3. Haytham Kenway
4. Jacob Frye
5. Cesare Borgia
6. Ratonhnhaké:ton
7. Shay Cormac
8. Evie Frye
9. Aveline de Grandpré
10. Edward Kenway
11. Charlotte de la Cruz
12. Arno Dorian
13. Élise de la Serre
14. Duncan Walpole
15. Arbaaz Mir
16. Juhani Otso Berg
17. Juno
18. Nikolaï Orelov
19. Rebecca Crane
20. Desmond Miles
21. Bayek
22. Adéwalé
23. Aya
24. Daniel Cross
25. Caio Julio César
26. Júpiter
27. Cleopatra
28. Rodrigo Borgia
29. Layla Hassan
30. Malik Al-Sayf
31. Lady Aveline de Grandpré
32. Crawford Starrick
33. Mario Auditore

Edward Thatch
Shao Jun
Lydia Frye
Leonardo Da Vinci
Mary Read / James Kidd
François Germain
Giovanni Borgia
Aya II
Al Mualim
Kiyoshi Takakura
William Miles
Jack el Destripador
Frederick Abberline
Jacob Frye II
Pierre Bellac
Galina Voronina
Sujeto 16 (Clay Kaczmarek)
Henry Green
Ezio II
Bayek II
Mirabeau
Arend Schut
Cunningham...



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón >>

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

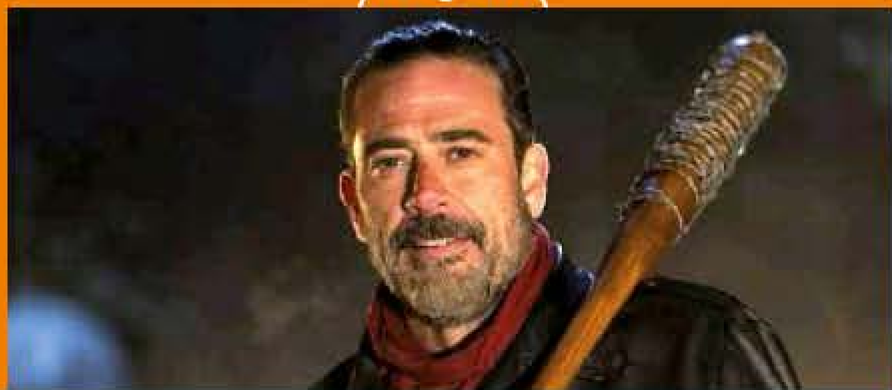


DESCUBREN EL PLANETA RATICULÍN EN NO MAN'S SKY

El estreno de *No Man's Sky* en Xbox One y de su actualización Next, en PS4 y PC, ha inundado de nuevo contenido y jugadores la obra de Hello Games, que acaba de cumplir dos años. Además de un gran número de añadidos y mejoras, la última versión del simulador espacial incluye una sorpresa totalmente inesperada: ni más ni menos que la aparición del, hasta ahora fantástico, planeta Raticulín, cuya remota órbita ha sido alcanzada por un vecino del Ensanche de Vallecas que no ha dudado en compartir su hallazgo en Instagram. Como era de esperar, la imagen no ha dejado indiferente a ninguno de sus 80 seguidores y ha originado un apasionante debate entre los que aseguran que se trata de una simple coincidencia en el nombre y los que afirman que "hay algo más". Este último grupo defiende que la sincronía entre el descubrimiento y la puesta en marcha del modo multijugador online de *No Man´s Sky* sólo puede significar una cosa: que la profecía que el vidente Carlos Jesús lanzó a principios de los 90, y en la que aseguraba que "vendrían 13 millones de naves" del misterioso planeta, puede estar más cerca de cumplirse de lo que nunca habíamos pensado.

- ☐ VOY PILLANDO MI GORRO DE PAPEL DE PLATA
- ☐ NO SE LO CREE NI JAVIER CÁRDENAS

Pág. 20



Pág. 24



LA OTRA CARA

Otra manera de contar noticias, sobre todo las falsas

LA COMUNIDAD

Vuestras opiniones son las que cuentan

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

SONY ESPAÑA SE PLANTEA CAMBIAR EL NOMBRE A PS5 PARA EVITAR RIMAS MALSONANTES

Mientras que el 4K nativo, los 60 fps y el número de teraflops protagonizan la mayoría de rumores sobre la next gen, la delegación española de Sony se enfrenta en silencio a un controvertido e inesperado problema: el nombre de su próxima consola. Y es que, durante los últimos meses, su departamento de marketing ha reportado una importante proliferación de chascarrillos, típicos en el humor patrio, del tipo: -Y tú, ¿qué consola te vas a comprar? -La PS5. -¡Pues por el $%&% te la hinco! Así las cosas, lo que en un principio interpretaron como casos aislados de bromas orto-gráficas, se ha convertido en una seria preocupación para Sony, desde donde temen que esta práctica se convierta en habitual por parte de nintenderos y xboxers. Toca esperar a ver qué pasa, pero, desde luego, la situación es "de tracas".

- TIENE LÓGICA: YO LE PONDRÍA PS8
- NO SEÁIS "LISTINES", QUE RIMA CON MALETINES





Supera un nivel de *Battletoads* de NES con una bolsa en la cabeza. Y no por ser feo, sino para demostrar que es una máquina jugando a este dificilísimo título, incluso con los ojos tapados. La gesta en cuestión la realizó el speedrunner The Mexican Runner en un evento celebrado en Suecia, donde se metió a todos los asistentes en "las bolsillas".

- ÉSTE SÍ QUE ES VIDENTE, Y NO SANDRO REY
- COMO NO LO VEO, NO ME LO CREO

APARECEN LAS PRIMERAS UNIDADES DE NINTENDO SWITCH "MARIKO"

Y no, no se trata de una edición especial de la consola inspirada en las fiestas del Orgullo Gay, sino de una nueva revisión de la máquina que impide su modificación con fines piratones (de piratear juegos, se entiende). El nombre en clave de "Mariko" apareció por primera vez en el código de la versión 5.0 del firmware de Switch, que Nintendo lanzó en marzo.

- GENIAL QUE NINTENDO "ABORDE" EL TEMA
- TÚ SÍ QUE ERES UN PIRATÓN





"AI BATTLING", LA LUCHA INTELIGENTE Y PARITARIA DE SHENMUE 3

La campaña de micromecenazgo de *Shenmue III* ha superado los 7 millones de dólares. En España, celebraríamos este hito llevando unas torrijas a la oficina, pero los nipones de Ys Net lo han hecho poniéndose a trabajar en nueva funcionalidad para su esperado juego: el "AI Battling". Cuando se active, este sistema calculará la posición de Ryo respecto a sus rivales y le permitirá, de forma sencilla, ejecutar el movimiento idóneo en cada momento. Según Yu Suzuki, esta nueva técnica tendrá dos objetivos: facilitar la vida a los que no han tocado un título de lucha desde que lanzó su último juego y fomentar la igualdad. Y es que el "AI Battling" también se adaptará a las características físicas de cada enemigo, haciendo que, por ejemplo, Ryo dé puñetazos en la cabeza a lo Bud Spencer a los matones bajitos, o lance bofetadas en plan humillante a los que porten gafas (de ver, ya que los que lleven de sol pillarán de más, por chulos). La idea, en definitiva, es que todos los enemigos reciban lo suyo de forma equitativa, independientemente de su aspecto, raza y condición.

- ■ DA IGUAL LO QUE HAGAN: YO ME VOY A OFENDER IGUAL
- ■ GAFAS, A MÍ NO ME ESTAFAS

Fiel a su genialidad habitual, Rockstar ha tenido un brutal guiño con la comunidad española de *GTA Online*. Y es que, tras la mesa de mezclas de "Malvarrosa's Place", uno de los locales que aparecen en la reciente expansión "After Hours", la cual nos permite montar nuestros propios garitazos, se puede ver pinchando a un DJ sospechosamente parecido al gran Chimo Bayo en su época de mayor éxito.

- ☐ "EXTA" SÍ QUE ME LA DESCARGO
- ☐ SE NOTA QUE HACÍAIS LA RUTA DEL BAKALAO...





TESLA QUIERE DESARROLLAR VIDEOJUEGOS

Elon Musk, cofundador del prestigioso fabricante de coches Tesla, está buscando desarrolladores que creen videojuegos bajo su marca. La idea del magnate sudafricano es "hacer juegos superdivertidos que se integren en la pantalla táctil de los coches y los teléfonos móviles". El llamamiento ha tenido una gran recepción en Twitter, donde cientos de personas han ofrecido sus servicios y aportado todo tipo de ideas, entre las que, obviamente, no han faltado las propuestas trol. Desde un "Mass Tesla Effect" a una versión de *Doom* (por eso de que Elon Musk también quiere colonizar Marte en los próximos años), los tuits han dado mucho juego, salvo los de los típicos aburridos, que no acaban de ver eso de conducir y jugar a la vez...

- ■ VOY A PILLAR ATASCOS APOSTA
- ■ OS FALLA LA JUNTA DE LA TRÓCOLA



8

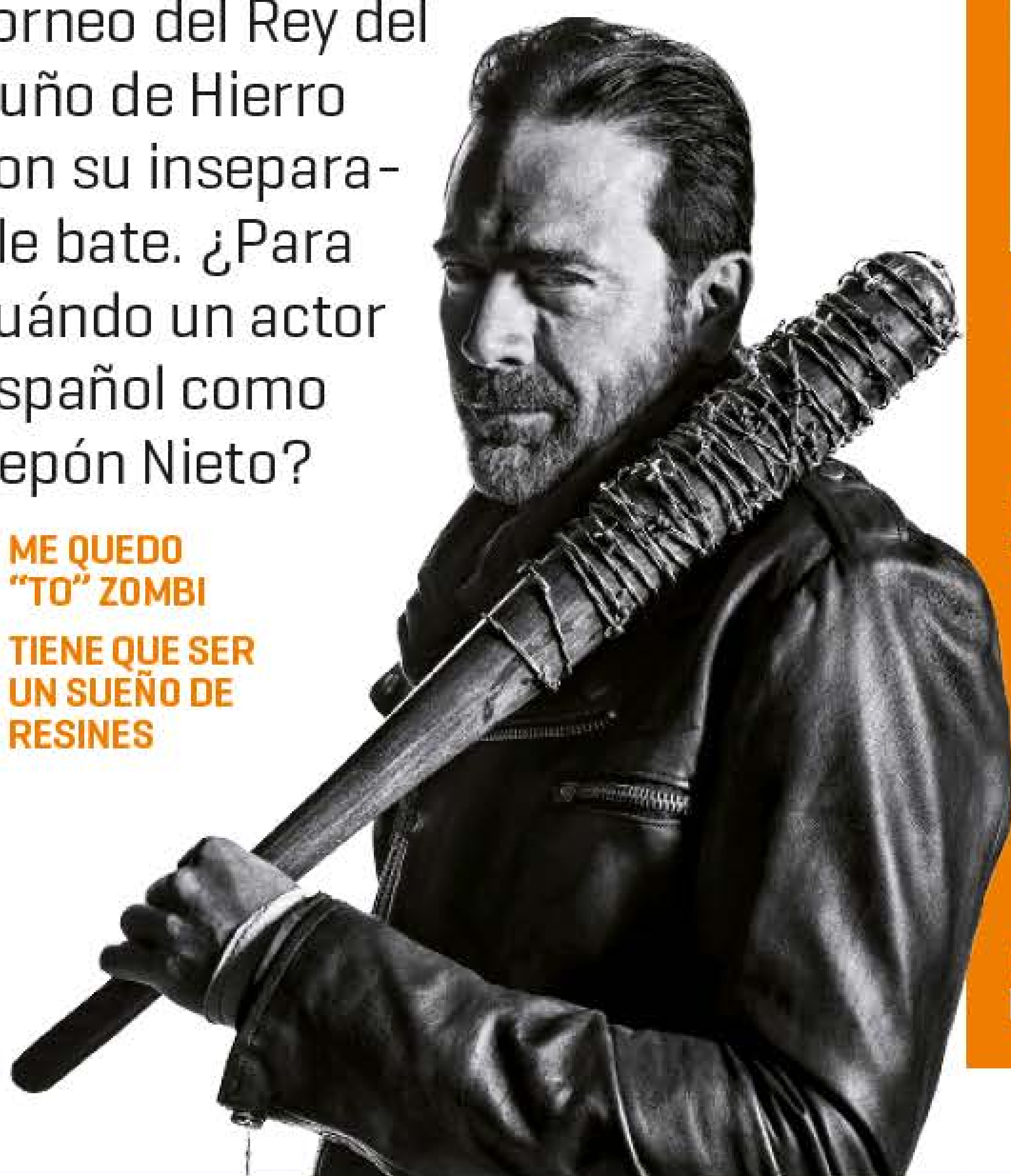
TERRY BOGARD, LUCHADOR DE FATAL FURY, CAMBIA DE SEXO

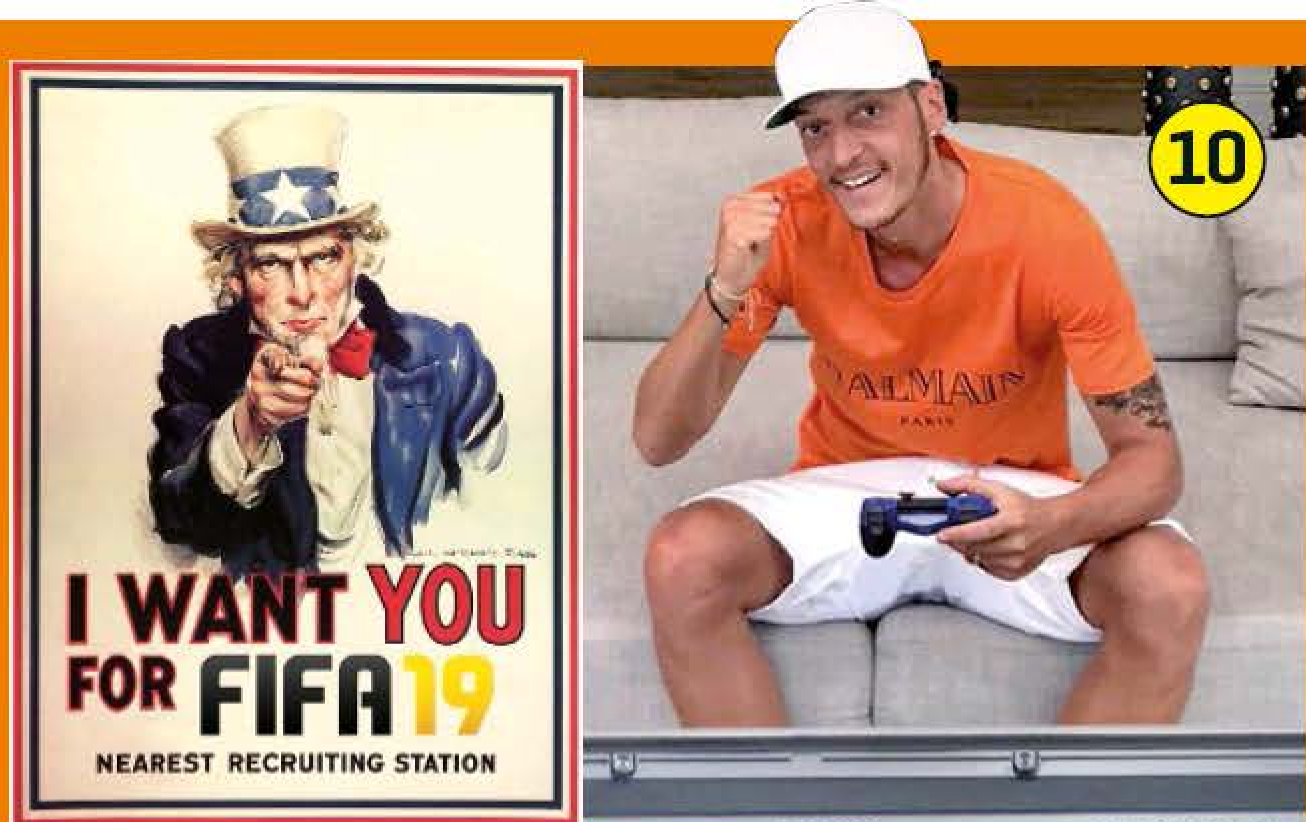
Tras más de veinticinco años dedicando tollinas a sus oponentes en *Fatal Fury* y *The King of Fighters*, el mítico Terry Bogard se enfrenta a uno de los retos más apasionantes de su carrera: seguir repartiendo cera... ¡convertido en mujer! Eso sí, no penséis que el bueno de Terry ha decidido protagonizar el remake manga de "Señora Doubtfire". La idea ha surgido del equipo de desarrollo de *SNK Heroines: Tag Team Frenzy*, el inminente título de lucha para PS4 y Switch, cuyo plantel está compuesto exclusivamente por luchadoras clásicas de SNK, como Athena Asamiya o Leona Heidern... y a las que se sumará la versión femenina de Terry Bogard. Su estilo de lucha será muy similar al del Terry original, así como su vestuario, aunque ahora estará realizado con materiales mucho más sostenibles, como el aire.

- ☐ NOSOTRAS LUCHAMOS, NOSOTRAS DECIDIMOS
- ☐ SÍ, Y HA IDO A "CÁMBIAME" A PEDIR CONSEJO A PELAYO

9 **The Walking Dead, en Tekken 7.** El juego de lucha de Bandai Namco incluirá en su próximo DLC a un luchador de lo más sorprendente: ni más ni menos que Negan, personaje de "The Walking Dead", quien acudirá al Torneo del Rey del Puño de Hierro con su inseparable bate. ¿Para cuándo un actor español como Pepón Nieto?

- ☐ ME QUEDO "TO" ZOMBI
- ☐ TIENE QUE SER UN SUEÑO DE RESINES





10

MESUT ÖZIL CREARÁ UN EQUIPO PROFESIONAL DE FIFA 19

Mezut Özil, ex futbolista del Real Madrid y actual mediapunta del Arsenal, quiere meterse de lleno en el mundo los eSports. Así lo ha anunciado en su cuenta personal de Twitter, a través de la cual ha detallado su colaboración con la agencia eSportsReputation, experta en deportes electrónicos. Durante las próximas semanas, el alemán sacará a relucir sus dotes de ojeador y "reclutará a jugadores profesionales de *FIFA 19* por todo el mundo". Aunque la frase deja lugar a la duda, todo apunta a que no será Mesut el que haga la selección personalmente, aunque cosas más raras se han visto. Lo que sí está claro es que los afortunados elegidos formarán parte del que será conocido como "Team Özil", un equipo con las máximas aspiraciones y una gran visión de futuro.

- ☐ VAYA OJO TIENE ESTE ÖZIL
- ☐ SE TE NOTA EN LA MIRADA QUE ES UNA TROLEADA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **SHENMUE I & II** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Shenmue I & II*.



SOLUCIONES del nº 325

1 Falso **2** Falso **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Verdadero **6** Falso **7** Verdadero **8** Falso **9** Verdadero **10** Verdadero

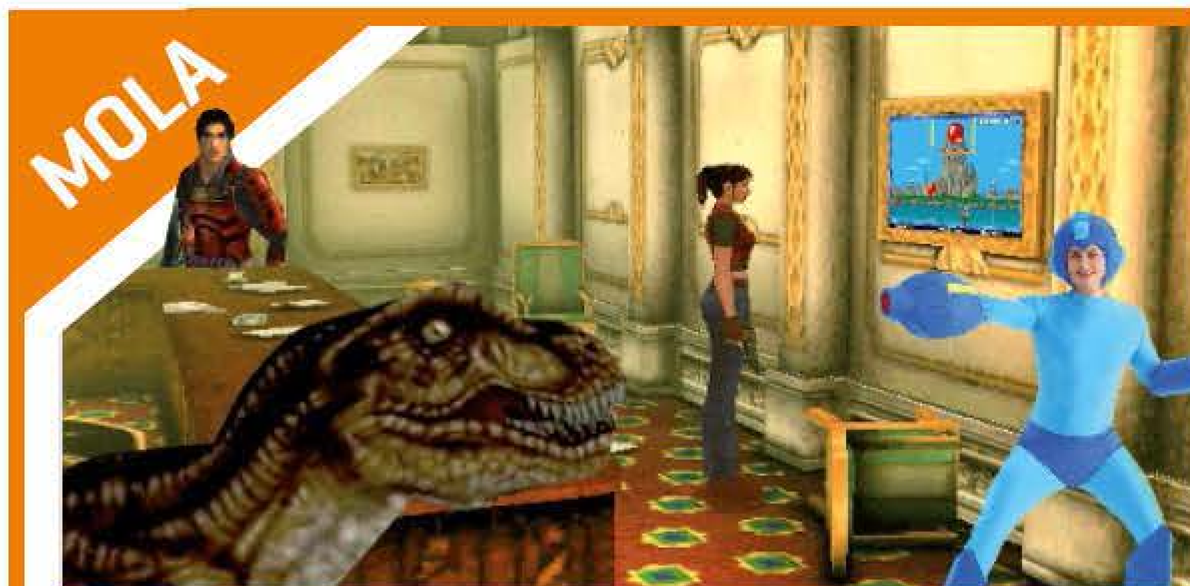
GANADORES de un juego **Octopath Traveler** (HC 325)

▸ Elena Callejón (Granada) ▸ Carlos González (Madrid) ▸ Juan Manuel Ortiz (Barcelona)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



▸ **Que Capcom haya confirmado que vaya hacer más remakes tras *Resident Evil 2. Resident Evil 3, Resident Evil: Code Veronica* y los dos *Dino Crisis* son imprescindibles.** Iván Fernández

Lo malo es lo que tardarían. A lo mejor les renta más hacer un par de crossovers. ¿Te imaginas un *Resident Crisis: Dino Veronica*? ¿O un *Super Onimusha Fighter: Mega Man Turbo*? Sería "Pang-tástico".

NO MOLA



▸ **Que Square Enix insinúe que el remake de *Final Fantasy VII* será "un juego de acción". ¿Tan difícil era mantener la misma fórmula del original, pero con gráficos actuales?** Jonatan Gibaja

Aún más fácil: lo ideal sería que metieran un "selector de género". Como los de dificultad, pero pudiendo elegir que sea un RPG clásico, un juego musical... o un crossover con un remake de Capcom.

▸ **El pedazo de mes que va a ser septiembre, con juegazos como *Spider-Man, Dragon Quest XI* o *Shadow of the Tomb Raider*.** Manuel González

Y te dejas *Fishing Sim World*, el simulador de pesca que llevábamos tantos años esperando "pecientemente".

▸ **Que haya stock de NES Classic Mini. Suerte que no pagué 170 € por una unidad de reventa.** Emilio Flores

Y lo peor es que se siguen viendo a esos precios en ciertas páginas. A este paso, se les hacen retro en casa.

▸ **Las actualizaciones gratuitas que han ido mejorando tanto *No Man's Sky* a lo largo del tiempo. ¡Genial, Hello Games!** Raphtalia Iwatami

Cuando juegues, ahora ya puedes decir aquello de "antes todo esto era campo... de asteroides".

▸ **Subor, la nueva consola AMD para China. Lo único es que habrá que ver sus factores diferenciadores para ver si merece la pena.** Pietro Sánchez

De primeras, es diferente en forma, tamaño y peso. Ojalá haberte ayudado a "subor" un poco más de ella.

▸ **No soy muy fan de la saga, pero me flipa la cantidad de contenido de *Super Smash Bros Ultimate*. ¡Y con Simon Belmont y Rathalos!** Ryuuzaki

No, la movida es que sí que eres fan de la saga... pero aún no lo sabes. Si te has quedado "pertur", tranquilo: el 7 de diciembre, lo entenderás todo.

▸ **Que aún no sepamos nada de las sucesoras de PS4 y Xbox One. ¡A esta generación aún le queda!** David M.

¿Y la Subor? ¿Nadie piensa en la Subor? De verdad que ya os vale...

▸ **Que *Cyberpunk 2077* vaya a ser un juego en primera persona. Así no podremos apreciar la vestimenta del personaje.** Sihing Heriberto

Si lo tuyo es la moda, tienes *New Style Boutique* en 3DS. Nosotros no hemos vuelto a combinar pantalón de táctel con camisa de franela.

▸ **Que Neo Geo Mini no haya llegado a España. ¡Quiero jugar a *Metal Slug* tirado en la cama!** Luis Saez

Siempre puedes pillar el mueble original del arcade en Ebay y acostarte con él. Bueno, mejor déjalo...

▸ **Las quejas porque una figura de Poison Ivy es demasiado masculina. ¡Pero si es preciosa!** Paloma Vdiaz

Hay gente tan tóxica que sería capaz de dejar el veneno de Poison Ivy a la altura del Ambipur de lavanda.

▸ **Hasta las narices de *Fortnite*. A mí el juego me parece una basura y, cada vez que lo oigo o leo algo de él, le cojo aún más asco, la verdad.** CDP98

Eso se cura con actividades como paracaidismo, construcción de muros o baile. ¡Mírate el floss dance!

▸ **Que te cobren 20, 50 o 60 euros al año por jugar online. A mí me parece una estafa.** CONAN_THEBEST1

Ya... pero escucha: ¿nos echamos unos "*Fortnites*" y retamos al compi que ha escrito justo encima?

▸ **¿Y la versión física de *Okami HD* en Switch "pa" cuándo? Pero si este juego ha salido hasta para mi tostadora.** OzeSnake

Sí, pero lo de jugar en portátil y no tener que llevarse la tostadora y la tele al baño cuando oyes "la llamada de la diosa" es todo un punto, eh.



▸ **Pufff... ¡Qué pasada *Red Dead Redemption II*! Así a lo tonto, estoy contando los días para que pase el verano. ¡Qué ganas de tenerlo entre mis zarpas!** McGrady4ever

No nos ha quedado claro si quieres que pase el verano por el calor o para que llegue ya la fecha de lanzamiento del juego. En cualquier caso, nos hemos imaginado tu cara como la de Zarpastero, el oso de la izquierda.



▸ **No entiendo que *Spyro: Reignited Trilogy* sólo traiga el primer juego en el disco, cuando *Crash: N. Sane Trilogy* viene totalmente completo y sin descargas.** Gabriel Berrios

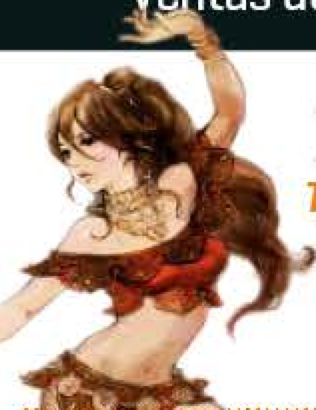
Y da gracias a que ahora tenemos conexiones de fibra óptica para descargar a toda velocidad y redes sociales para quejarnos. Lo llegan a hacer hace veinte años, cuando salió el original, y fundimos el módem de 56 KB mientras la llamos parda en el chat de Terra...

Por David Alonso @Davealonsoh

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen 

 LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



17.600 unidades se han vendido de *Octopath Traveler*, repartidas entre 14.900 para la versión estándar y 2.700 para la Compendium Edition. Tras su excelente primera semana, el ritmo se ha frenado... porque, por un mal cálculo de la tirada, está agotado en todas las tiendas.



33.550 copias lleva vendidas *No Man's Sky*, la mayoría de las cuales, 33.200, se corresponden con la versión de PlayStation 4, por sólo 350 de la de Xbox One, si bien la primera lleva dos años a la venta. El total es muy considerable para lo duramente criticado que fue el juego en sus comienzos.



11.700 unidades lleva *Captain Toad: Treasure Tracker*, contando sus dos nuevas versiones (9.500 son de Switch y 2.200, de 3DS). No son malas cifras para uno de los spin-offs más originales que ha tenido Nintendo en los últimos años y que, como en Wii U, ha salido a precio reducido.



1.700 unidades acumuló *WarioWare Gold* en su primera semana en las tiendas. Dado lo querida que es la saga, preveíamos más, pero ya empieza a pesar el hecho de que 3DS está en retroceso y que muchos de sus usuarios prefieren jugar en Switch, como denota *Captain Toad*.



10.850 copias suma *Sonic Mania Plus*, repartidas entre 6.750 para Switch (ideal para este tipo de juegos), 3.500 para PS4 y 600 para Xbox One. Para ser una saga tan apreciada y salir a 30 €, esperábamos más, pero el hecho de que ya se lanzara en digital en 2017 puede haberle pasado factura.



350 fueron las unidades vendidas de *The Persistence*, lo que demuestra cuán difícil es triunfar en el ámbito de la realidad virtual, y más si la IP es nueva o no se le da bombo. Pese a ser uno de los mejores exclusivos de PS VR y a haber salido a 25 €, el resultado comercial ha sido muy pobre.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



CAPCOM asegura que está pensando en hacer nuevos remakes, después del de *Resident Evil 2*. Se nos hace la boca agua de pensar en posibles regresos de sagas como *Onimusha*, *Dino Crisis*, *Rival Schools*, *God Hand*...



GRIS, una aventura de plataformas y puzles que está desarrollando el equipo español Nomad Studio, bajo el sello de Devolver Digital. Llegará a Switch y PC en diciembre, con un apartado artístico maravilloso.



LOS JUEGOS que ya tienen fecha, como *Astro Bot: Rescue Mission* (3 de octubre), *The World Ends with You: Final Remix* (12 de octubre) o la versión para Switch de *Dark Souls Remastered* (19 de octubre).



TIMESPLITTERS, la mítica saga de disparos, cuyos derechos han sido adquiridos por THQ Nordic para traerla de vuelta. También se ha hecho con *Second Sight*, otra IP de la antigua Free Radical Design.

BAJAN


whatever your age
a fortune
TEEN'S VIDEO GAME HELL
Fortnite made me a suicidal drug addict
Dad saves his son, 17, from death plunge after he gets hooked on online craze

LA PERSECUCIÓN a los videojuegos, que se ha vuelto a poner muy de moda con el éxito de *Fortnite*. Algunos tabloides ingleses han llegado a pagar por historias negativas sobre el juego de Epic Games.



LOS DESPIDOS en Codemasters Evo (antigua Evolution Studios), incluido el de Paul Rustchynsky, que ejerció como director de *Onrush*, un juego tan arriesgado que se ha estampado, con unas ventas ínfimas.



STEEP, cuya versión para Switch ha sido cancelada. Ubisoft lo ha compensado anunciando la llegada de *Valiant Hearts* y *Child of Light*, cuyo motor UbiArt Framework le va como anillo al dedo a la consola.

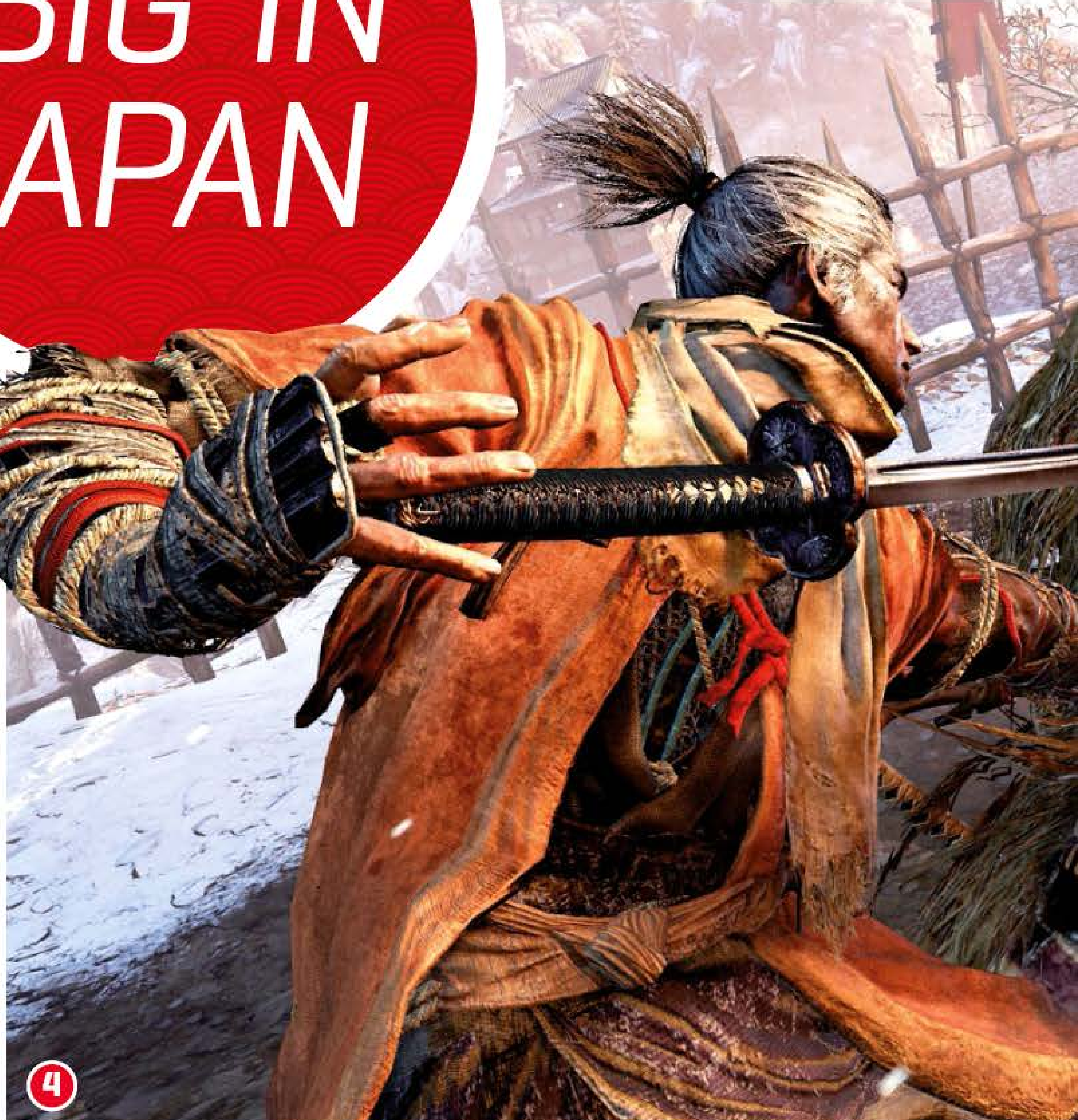


EL REMAKE de *Spyro the Dragon*, pues la segunda y la tercera entrega de la saga no estarán incluidas en el disco, sino sólo en digital. Activision ya hizo lo mismo con *Modern Warfare Remastered* en 2016.









Sekiro: Shadows Die Twice

ACCIÓN NINJA CON ALTO RIESGO MORTAL

PLATAFORMAS
PS4 | Xbox One | PC

GÉNERO
Aventura de acción

DESARROLLADOR
FromSoftware

DISTRIBUIDOR
Activision

LANZAMIENTO
Principios de 2019

Tras trabajar con Bandai Namco en la trilogía *Dark Souls* y con Sony en *Bloodborne*, FromSoftware prepara su próximo gran proyecto en colaboración con Activision. Será una aventura de acción, ambientada en el Japón del siglo XVI.

No cabe duda de que FromSoftware es una de las desarrolladoras japonesas más destacadas de la actualidad, y las expectativas son enormes para una nueva propiedad intelectual como ésta, teniendo en cuenta la extraordinaria recepción que han tenido los juegos que ha venido lanzando durante la última década. Por lo que hemos visto hasta ahora, tendrá muchas diferencias jugables y estéticas con *Dark Souls* y *Bloodborne*, pero mantendrá las señas de identidad del estudio: dificultad brutalmente exigente, una campaña altamente rejugable, narrativa no lineal a través del entorno, etc.

Una época sangrienta

La trama transcurrirá en el periodo Sengoku, que se caracterizó por las constantes guerras y conflictos en Japón. Nuestro protagonista será un ninja al servicio de un joven señor, el cual será raptado por un clan rival al comienzo del juego. En su intento de protegerlo, el ninja perderá un brazo y quedará al borde de la muerte, tras enfrentarse a un temible samurái de dicho clan. Pero lo salvará un misterioso "Busshi" (escultor especializado en estatuas de Buda), que lo traerá de vuelta a la vida y le colocará un brazo protésico. Esta extremidad artificial será uno de los principales elementos jugables de *Sekiro*, pues podremos transformarlo en herramientas muy útiles, tanto para el combate como para la exploración: un gancho, una antorcha, armas de distintos tipos, etc.

Sekiro marcará las distancias con *Dark Souls* y *Bloodborne* al desprenderse por completo de sus elementos roleros, pues este juego está concebido como una aventura de acción. No habrá clases, editor de personaje ni tampoco opciones de multijugador online. Renunciar a todo esto permitirá a FromSoftware explorar nuevos caminos y centrarse en ofrecer una experiencia de aventura individual. Los combates serán más importantes que nunca: como no tendremos armaduras para protegernos, nos sentiremos vulnerables y en constante peligro, y cualquier error nos conducirá a la muerte. La clave será atacar a los enemigos hasta que pierdan el equilibrio y, en ese momento, acabar con ellos de un golpe. Tanto la katana como el mencionado brazo artificial serán esenciales para salir airosos de los enfrentamientos. Se espera que *Sekiro* llegue a principios de 2019.

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA





1 ***Sekiro* se ambientará** en la época Sengoku de Japón ("periodo de los estados en guerra").

2 **La estética** no resultará tan oscura como en *Dark Souls* y *Bloodborne*, y presentará un mundo más realista, aunque con elementos fantásticos.

3 **El juego está inspirado** en parte por la saga *Tenchu*, en la que también trabajó FromSoftware en su día (como editora).

4 **La katana** será nuestra principal arma, y la complementaremos con las herramientas del otro brazo.

5 **Los combates** serán muy intensos y violentos. Si morimos, podremos resucitar en el mismo lugar automáticamente (un número limitado de veces).

6 **El brazo protésico** nos servirá para llevar a cabo todo tipo de triquiñuelas.

7 **Tendremos gran libertad** para movernos por todos los rincones del escenario de manera ágil.

8 **Los elementos de sigilo** serán muy importantes para pillar desprevenidos a los enemigos y eliminarlos con menos complicaciones.

9 **El protagonista** tratará de rescatar a su señor con la ayuda de su nuevo brazo.











EL BRAZO PROTÉSICO DEL NINJA PROTAGONISTA TENDRÁ MULTITUD DE HERRAMIENTAS

DEL CREADOR DE DARK SOULS Y BLOODBORNE

Hidetaka Miyazaki dirigirá personalmente *Sekiro*. Este genio se unió a FromSoftware hace quince años y, tras dirigir un par de entregas de *Armored Core*, hizo lo propio con un juego de rol y fantasía que cambiaría su carrera para siempre: *Demon's Souls*. El enorme éxito del sucesor espiritual de dicho título, *Dark Souls* (del que también fue director), ayudó a que fuese nombrado presidente de FromSoftware (cargo que ocupa actualmente). También ha dirigido *Bloodborne* y *Dark Souls III*, ambos de lo mejorcito que hemos visto en esta generación.



Aquí TOKIO



2.000.000

de descargas de **Fantasy Life Online** (iOS, Android) en sus dos primeras semanas en Japón



Bandai Namco quiere que el 50% de sus juegos sean nuevas propiedades intelectuales

La compañía quiere potenciar el desarrollo de nuevas sagas, para así "construir un negocio sostenible", "abrir nuevos segmentos de mercado" y también lanzar líneas de merchandising de nuevas propiedades intelectuales. Bandai Namco prepara juegos como *Code Vein*, *11-11: Memories Retold* y *Twin Mirror*.



Tokyo Dark: Remembrance saldrá en invierno en Japón para PS4 y Switch

La aventura gráfica *Tokyo Dark*, desarrollada por el estudio indie japonés Cherrymochi, vio la luz hace un año para PC. Ahora, sabemos que habrá una versión ampliada con el subtítulo *Remembrance* para PS4 y Switch, que, entre otras cosas, incluirá nuevos escenarios y finales. En *Tokyo Dark*, controlamos a una detective de policía que busca a su compañero desaparecido en las calles de Tokio.



La próxima entrega de Etrian Odyssey podría estar ya en desarrollo para Switch

Coincidiendo con el reciente lanzamiento de *Etrian Odyssey X* en Japón (que será el último para 3DS), Atlus ha lanzado un teaser trailer con el mensaje "*Etrian Odyssey* está vivo: Hacia una nueva etapa". Se rumorea que habrá entrega en Switch.



Persona Q2 saldrá el 29 de noviembre en Japón

Esta nueva entrega para 3DS, que combinará personajes de *Persona 3*, *4* y *5* en un título con jugabilidad mazmorrera al estilo *Etrian Odyssey*, ya tiene fecha en Japón. Su subtítulo será *New Cinema Labyrinth* y, en él, tendremos que escapar de un mundo de películas. Cada mazmorra girará en torno a la estética de un filme.

Fallece Hiroshi Kajiyama, artista en Golden Sun y Shining Force

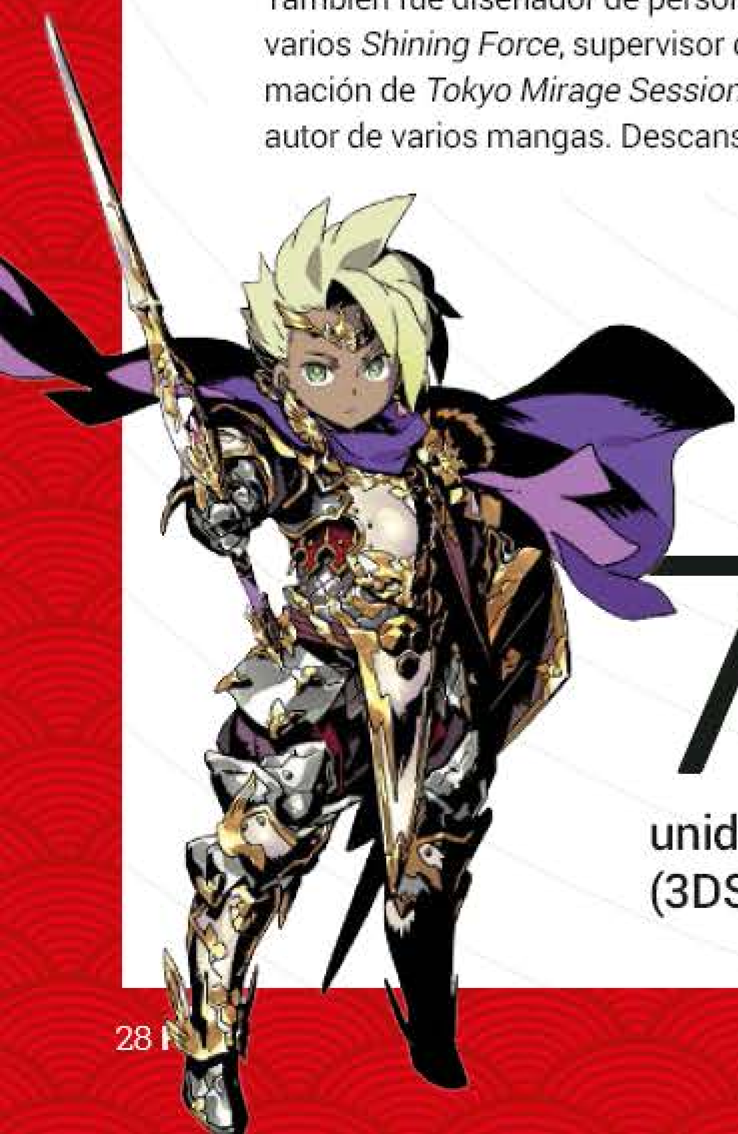
Este reconocido artista e ilustrador, que diseñó monstruos y criaturas en las tres entregas de *Golden Sun*, acaba de fallecer. También fue diseñador de personajes de varios *Shining Force*, supervisor de animación de *Tokyo Mirage Sessions #FE* y autor de varios mangas. Descanse en paz.





¿Hay una nueva entrega de Bravely Default en camino?

Con motivo del millón de unidades vendidas de *Octopath Traveler* en todo el mundo, Square Enix ha publicado un tuit de celebración que incluye una misteriosa ilustración, en la que podemos apreciar la silueta de una hada de *Bravely Default* y un mensaje que remite a un anuncio próximo.



71.946

unidades vendidas de **Etrian Odyssey X** (3DS) en su primera semana en Japón

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

FIFA

El fichaje del año

La temporada ya está en marcha y *FIFA 19* se postula como candidato a todo, gracias a fichajes como la Champions, pero rivales como *PES 2019* y *NBA 2K19* le pondrán las cosas difíciles

■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ■ 28 DE SEPTIEMBRE ■ EA SPORTS

Del fin del verano se agradecen siempre dos cosas: dejar atrás las temperaturas de 40º y el inicio de las temporadas de muchos deportes colectivos. Por eso, en este reportaje, repasamos los títulos deportivos que llegarán en las próximas semanas, con especial énfasis en *FIFA 19*, el que más novedades presenta a bote pronto y del que, además, ya hemos jugado una versión casi final, en la que Courtois y Arturo Vidal aparecían ya en el Madrid y el Barça, respectivamente.

Este año, las sagas deportivas han corrido más que nunca para llegar a las tiendas, pero *FIFA* ha mantenido su ventana de finales de septiembre. *Red Dead Redemption II* puede ser un rival, pero la saga futbolística de EA es una de las más vendidas de esta generación, así que es la que menos tiene que temer. Ese margen ha permitido, además, que la compañía se sobrepusiera al fichaje de Cristiano Ronaldo por la Juventus, para cambiar la carátula inicial, en la que iba a salir con la camiseta del Real Madrid, por otra actualizada.

"These are the champions"

Sin duda, el fichaje estrella de *FIFA 19* será la Liga de Campeones. EA Sports tuvo su licencia allá por 2005-2007, que le sirvió para desarrollar varios juegos específicos de la competición, pero, entre 2008 y 2018, sus derechos estuvieron en manos de *Pro Evolution Soccer*. Además, el acuerdo con la UEFA incluye la Europa League y la Supercopa. Ahora, esa baza se suma a las infinitas ligas nacionales, muchas de ellas exclusivas, como la española, la inglesa, la italiana o la alemana.

Hablando de la Liga Santander, esta vez no sólo estarán fielmente recreados muchos futbolistas o la infografía de las retransmisiones, sino que también estarán presentes los entrenadores: desde Lopetegui hasta Simeone, pasando por Mendilibar, Setién o Marcelino. »



■ Las nuevas animaciones se apreciarán, sobre todo, al recibir el balón, en forma de "pinchaditas", toques de espuela, controles con el pecho...



■ La iconografía de la Champions estará representada en la atmósfera de los estadios, incluido el Wanda Metropolitano, sede de la próxima final.



Cristiano Ronaldo repite como portada de la saga por segundo año consecutivo, pero esta vez con la camiseta de la Juventus, algo que ha traído por la calle de la amargura a los responsables de marketing de EA y también a los desarrolladores del propio juego.



El sistema de disparo contará con una nueva capa de profundidad, pues se ha añadido una segunda pulsación opcional que podrá hacer que los tiros sean aún más potentes y ajustados... o que se vayan al tercer anfiteatro.



En El Camino, Alex Hunter fichará por el Real Madrid para tratar de ganar su primera Liga de Campeones (y la cuarta consecutiva del club). Seguro que CR7 iba a tener un papel clave y EA Sports ha tenido que realizar cambios narrativos...

» Eso sí, en EA van a tener que rezar para que algún club no se quede desactualizado a las primeras de cambio, si alguien no se come el turrón.

Fútbol de salón

La jugabilidad tomará la base de los últimos años, pero se han introducido novedades significativas. La más destacada es la llamada "finalización exacta": al chutar a puerta, si pulsamos el botón una segunda vez, aparecerá una barra de potencia adicional que, si detenemos en el momento justo, permitirá imprimir mayor velocidad y colocación al tiro. Ahora bien, si no la cuadramos, el balón se irá muy desviado. Es un sistema de riesgo y recompensa que puede dar mucho juego. También los penaltis contarán con una nueva capa de profundidad, de modo que, además de fijar la potencia y la colocación, tendremos que gestionar la velocidad de aproximación hacia el balón. El otro gran fichaje será el "sistema de toque activo", que aportará mayor fluidez y vistosidad a las recepciones del balón, con toques de espuela, recortes, pisaditas... Así, se han añadido nuevas animaciones para que los jugadores hagan las recepciones también con la cabeza o con las rodillas.

Por otra parte, se ha intentado que los balones divididos dependan más tanto de nuestras decisiones como de los atributos de los jugadores que los disputen. Asimismo, podremos configurar más opciones tácticas antes de los partidos y ponerlas en práctica en cualquier momento con sólo tocar la cruceta. Por ejemplo, nuestros compañeros se comportarán de distinta manera a la hora de moverse si optamos por una táctica de posesión en lugar de por una de contraataque.

En cuanto a los modos de juego, habrá fichajes aquí y allá. Para empezar, el modo cinematográfico El Camino: Campeones será el último episodio de la historia de Alex Hunter, pero tendrá más protagonistas y habrá algún partido muy especial. Por su parte, Ultimate Team contará con nuevas opciones, como un mejorado sistema de rivales por divisiones o contenidos de la Champions League. Ahora bien, lo más destacado serán las nuevas modalidades de partido rápido, como Supervivencia (cuando un equipo marque, perderá un jugador aleatoriamente), Sin reglas (no habrá fueras de juego ni faltas) o Larga distancia (los goles de fuera del área valdrán doble). Es una forma genial de buscar nuevas vías de diversión. También hemos visto nuevos juegos de habilidad, como partidillos de tres contra tres con miniporterías.

Con espíritu televisivo

Ésta será la tercera temporada en que la saga eche mano del motor Frostbite, y eso se notará en un apartado visual aún mejor. El parecido de muchos jugadores será sobresaliente, y los partidos lucirán muy bien, pero lo que más nos ha llamado la atención son las repeticiones, en las que los espectadores serán más creíbles (por ejemplo, veremos cómo se abrazan) y en las que se echará mano de los típicos planos combinados en 360º para mostrar un gol desde diferentes ángulos. Como siempre, Manolo Lama y Paco González narrarán los partidos, pero Antoñito Ruiz contará con más líneas de diálogo a pie de campo. ■

ENTRE SUS NOVEDADES, ESTARÁN LA CHAMPIONS, LOS ENTRENADORES DE LA LIGA ESPAÑOLA, LOS PARTIDOS "ESPECIALES"...





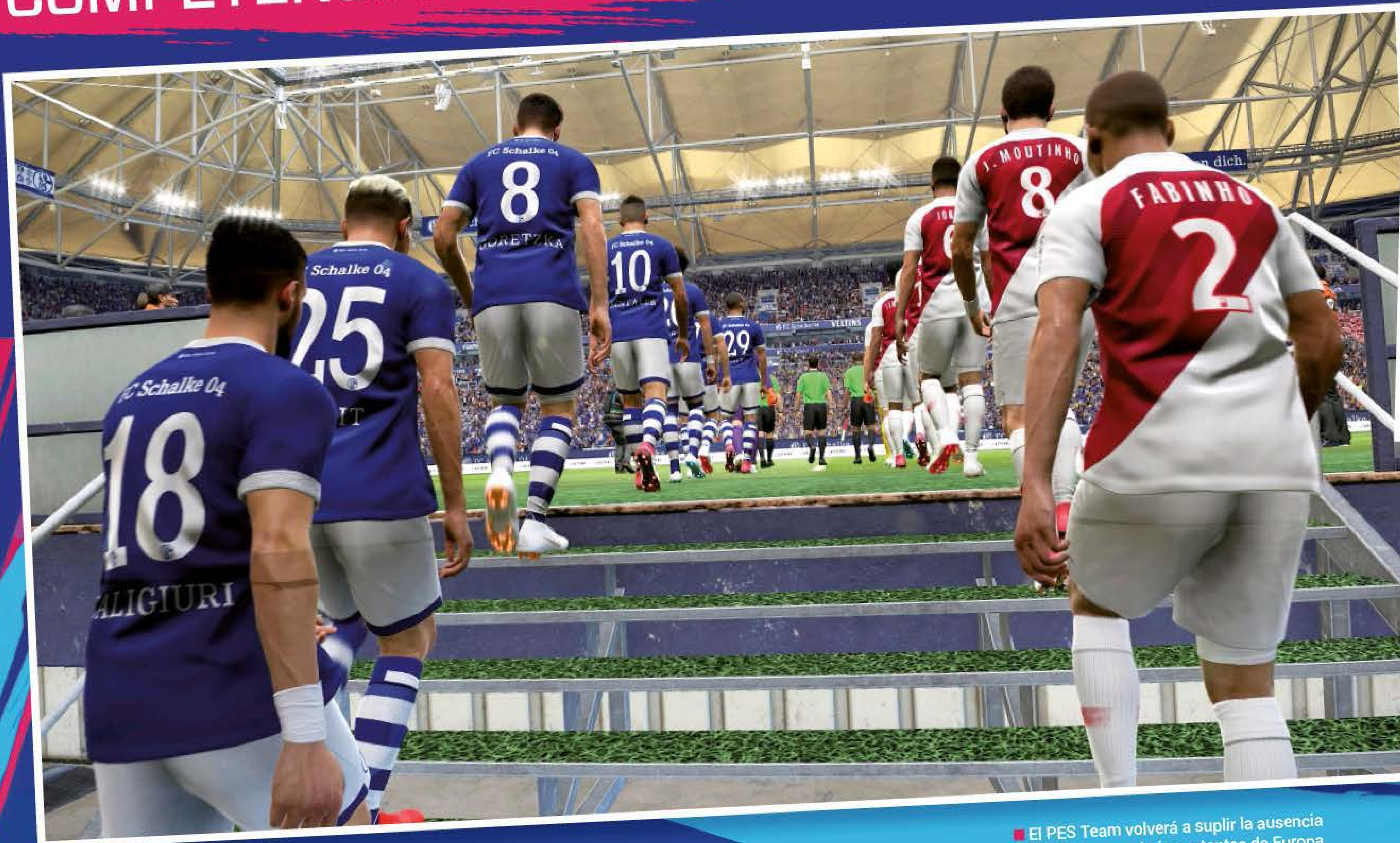


Neymar será imagen del modo FUT y compartirá portada con Ronaldo en la edición especial del juego. Es otro futbolista "top" que ficha por *FIFA* tras haber sido antes icono de *PES*.





Los entrenadores de la liga inglesa llevan ya tiempo en la saga, pero, este año, estarán también los de la española. La única duda es si estará Ernesto Valverde, técnico del Barcelona, pues el club catalán tiene un acuerdo de exclusividad con la saga *PES* que, por ejemplo, ya impide que el Camp Nou esté en *FIFA*.



El PES Team volverá a suplir la ausencia de las ligas más importantes de Europa con acuerdos específicos con algunos clubes, como el Schalke 04, el Mónaco, el Inter de Milán o el Liverpool, lo que incluye jugadores, equipaciones, escudos...

PES 2019

Consolidación en la élite

PS4 - XBOX ONE - PC **30 DE AGOSTO** **PES TEAM (KONAMI)**

En general, Konami ha diversificado mucho su actividad empresarial y los videojuegos no parecen ser ya su máxima prioridad, pero un deporte tan mediático como el fútbol no se puede desdeñar a la ligera, y menos si ya se tiene dentro un equipo fuerte, así que, por suerte, parece que vamos a seguir teniendo *Pro Evolution Soccer* durante muchos años. No en vano, el PES Team, con el núcleo japonés de siempre ayudado por una nueva oficina abierta en Inglaterra, ha hecho un gran esfuerzo para volver a ser competitivo en esta generación, después de las dificultades atravesadas en la era de PS3 y Xbox 360, que se tradujeron en una mengua drástica y progresiva del volumen de socios. El presupuesto ya no es el mismo, algo que se observa en la continuidad de los modos de juego o en la pérdida de muchas licencias que se llegaron a tener (como la Champions League o la liga española), pero, en lo jugable, *PES 2019* será aspirante al Balón de Oro.

Nosotros ya hemos probado la demo (que os podéis descargar gratuitamente tanto en PS4 como en Xbox One y Steam) y nos ha dejado un gran sabor de boca. Además, el juego de Konami contará con la ventaja de salir al mercado antes que *FIFA*: el 30 de agosto.

El tiki-taka como mantra

El control seguirá la deliciosa línea de los últimos años, pero con pequeñas novedades que lo harán aún más satisfactorio. Por encima de todo, destacará una física de la pelota más realista, que se dejará notar en los tiros a puerta y en los rebotes. Los controles, los pases al primer toque y los regates también lucirán mejor, gracias a su vínculo con el sistema de animaciones, que hará que la postura del jugador en cada instante sea determinante. Particularmente, en nuestros primeros partidos, nos han encantado las recepciones con el pecho y los gestos al driblar. Además, el cansancio tendrá un peso mayor, tanto en lo jugable como en lo visual, y entroncará con un sistema para poder realizar sustituciones sobre la marcha. Para rematar, habrá once tipos de habilidades, que permitirán realizar pases mirando a la grada, ejecutar giros de 180º o soltar zurriagazos con efecto.

Entre las licencias, a falta de las grandes ligas, habrá incorporaciones como las de Argentina, Portugal, Rusia, Bélgica o China. Lo bueno es que sí habrá clubes sueltos, como el Barcelona, el Liverpool o el Milan, gracias a los acuerdos de patrocinio de Konami, amén de los típicos equipos "falsos" con jugadores reales. En cuanto a los modos, MyClub tendrá cooperativo y torneos semanales, mientras que la Liga Master contará con un nuevo sistema de negociaciones y presupuesto.

En lo visual, el Fox Engine continuará con su progresión, con un gran parecido de los jugadores, efectos de nieve (por fin) o continuidad visual de los partidos, sin cortes cuando, por ejemplo, el balón salga por la banda. ■



Las animaciones de los jugadores se sentirán más naturales que nunca, sobre todo al conducir el balón y hacer quiebros. Aquí, tenéis a Paul Pogba marcándose una galopada marca de la casa.





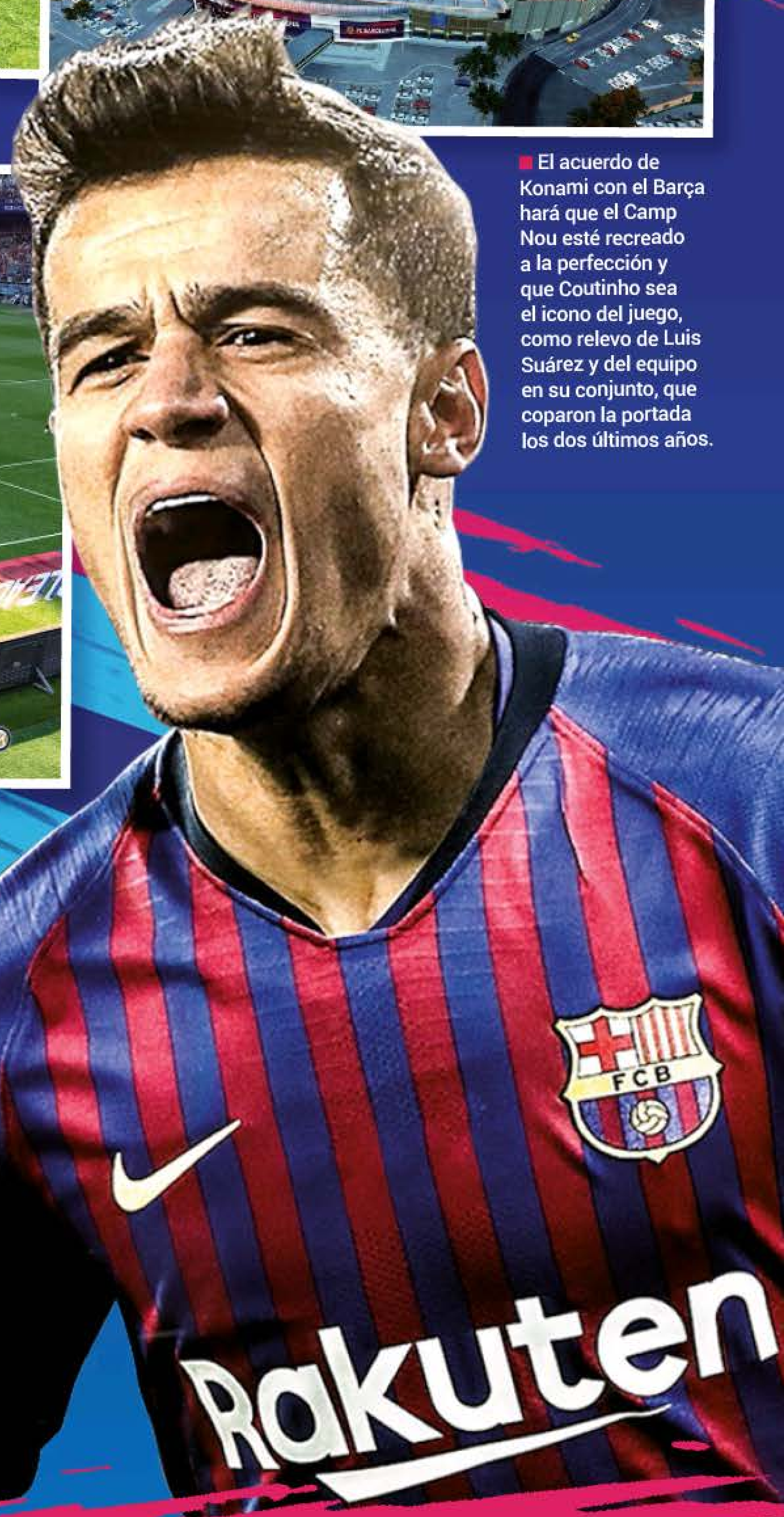
El acuerdo de Konami con el Barça hará que el Camp Nou esté recreado a la perfección y que Coutinho sea el icono del juego, como relevo de Luis Suárez y del equipo en su conjunto, que coparon la portada los dos últimos años.







Las presentaciones de los partidos de selecciones estarán muy cuidadas, con sus correspondientes himnos.



ES CONTINUISTA EN MODOS Y HA PERDIDO LICENCIAS, PERO, EN LO JUGABLE, PES 2019 ASPIRA AL BALÓN DE ORO







LeBron James será la imagen de la Edición 20º aniversario del juego. 2K se curó en salud al incluir sólo su cara en la portada, para evitar líos si cambiaba de equipo... como ya le sucedió con Kyrie Irving en *2K18*.

NBA 2K19

El rey busca otro anillo

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 11 DE SEPTIEMBRE ■ VISUAL CONCEPTS (2K GAMES)

NBA 2K lleva largo tiempo siendo el rey indiscutible del deporte virtual, por ser pionero en muchos aspectos y por presentar múltiples novedades de una entrega a otra, tanto en jugabilidad como en modos y detalles técnicos. No obstante, el año pasado, recibió bastantes palos por su tratamiento de los micropagos, lo que no impidió que fuera la entrega más vendida de la historia de la saga, así que veremos el enfoque por el que han optado Visual Concepts y 2K este año. Por lo pronto, desde el 31 de agosto, se podrá disfrutar gratuitamente de "El Prólogo", como anticipo de lo que será el modo Mi Carrera cuando el juego se ponga a la venta el 11 de septiembre.

NBA 2K19 tendrá como portada global a Giannis Antetokounmpo, el primer jugador no nacido en Estados Unidos en lograrlo. La edición 20º aniversario, en cambio, tendrá a LeBron James, justo en la temporada en que ha decidido fichar por Los Angeles Lakers.

Aún no se han dado muchos detalles sobre los modos de juego, especialmente Mi Carrera o el Barrio, pero sí se sabe que Mi Equipo presentará cambios en su sistema de cartas y multitud de submodos nuevos. En cuanto a la jugabilidad, se ha rehecho la forma en que los jugadores entran en racha (ya no habrá un subidón "general", sino que cada uno verá potenciado un aspecto), las bandejas contarán con un medidor de tiro, el sistema de robos ha cambiado, se han pulido las luchas en el poste... ■





NBA 2K PLAYGROUNDS 2

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ OTOÑO ■ SABER INTERACTIVE (2K GAMES)

El género deportivo se ha reducido a los simuladores realistas con el tiempo, pero sigue habiendo algunos estudios que apuestan por experiencias arcade, como Saber Interactive, que en 2017 lanzó *NBA Playgrounds*, un juego con estética de dibujos animados que recordaba al mítico *NBA Jam*, con partidos de dos contra dos y una jugabilidad enfocada a las acciones espectaculares. La fórmula gustó hasta el punto de convencer a 2K para editar esta secuela y usarla como un complemento al baloncesto realista de *NBA 2K*. Por ahora, sólo se ha visto un tráiler con jugadores cabezudos como Anthony Davis, Kevin Durant y Russell Westbrook. ■

NBA LIVE 19

"El Proceso", al trantrán

■ PS4 - XBOX ONE ■ 7 DE SEPTIEMBRE ■ EA SPORTS

El de *NBA Live* es uno de los casos más peculiares dentro del género deportivo. La saga es una de las más veteranas del mundillo, pero fue machacada por *NBA 2K* hasta el punto de tener que tomarse varios años sabáticos al final de la etapa de PS3 y Xbox 360, antes de regresar en la actual generación. Sin embargo, sigue a años luz de su rival y tampoco es que Electronic Arts le dé mucho bombo, a sabiendas de que el fan medio del baloncesto es perfectamente consciente de que es como un partido entre los Golden State Warriors y los Phoenix Suns. Quizá el año que viene cambie algo la cosa, pues la compañía va a abrir expresamente un estudio en Madrid para trabajar en la saga.

Sea como fuere, *NBA Live 19* será un simulador con la licencia de la mejor liga de baloncesto del mundo. Además, como el año pasado, también estará la WNBA, la variante femenina, quizá lo más aplaudible de cuanto ha hecho la serie desde los años 90, cuando casi nadie le tosía. En ese sentido, una novedad es que el editor permitirá crear tanto hombres como mujeres.

En lo jugable, *NBA Live 19* hará uso de la tecnología Real Player Motion, que permitirá una mayor fluidez en los cambios de dirección, las entradas a tablero, los pasos laterales o el uno contra uno. Además, la IA será más dinámica y se quiere que los partidos sean más interactivos, con escenas como charlas de nuestro jugador con el banquillo rival o reproches al público.

Quizá lo más llamativo del juego es que dará mucha importancia a la personalización y al baloncesto callejero. Así, podremos crearnos una cancha y un equipo propio para viajar por todo el mundo y retar a otros equipos, tanto offline como online, para obtener diversas recompensas. ■





■ Joel Embiid, pívot camerunés de los Philadelphia 76ers y máxima expresión de la larga reconstrucción de la franquicia (lo que se conoce como "El Proceso"), ha sido el elegido para la portada de *NBA Live 19*.





MADDEN NFL 19

■ PS4 - ONE - PC ■ YA DISPONIBLE ■ EA SPORTS

El fútbol americano ha sido el encargado de abrir la temporada deportiva virtual, pues la nueva entrega de *Madden NFL* ya está a la venta, con la novedad de que este año también hay versión para PC. Su principal fichaje es el sistema Real Player Motion, que ha traído consigo nuevas animaciones para que el movimiento y los choques de los jugadores resulten más creíbles. Además, se ha profundizado en modos como Ultimate Team y se continúa con la historia de Devin Wade y Colt Cruise en el modo Longshot. ■





NHL 19

■ PS4 - ONE ■ 14 DE SEPTIEMBRE ■ EA SPORTS

El hockey sobre hielo no es la disciplina deportiva más seguida en España, pero es otra de las sagas históricas de EA Sports y, tras un arranque de generación muy flojo, ha logrado reponerse. Este año, las novedades se han centrado en ofrecer una mejor respuesta en los controles y en incluir 200 leyendas con las que jugar, así como pistas exteriores, en el llamado "mundo de Chel", que están vinculadas a los distintos modos y a la personalización de nuestro propio jugador. ■

COLOFÓN AVENTU





RERO

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

La recta final de 2018 va a ser un no parar de grandes aventuras, que darán pasaporte a Nueva York, Perú, Grecia, el lejano Oeste y otros enclaves con una oferta videolúdica de lo más generosa. Preparad la maleta para disfrutar de un viaje con unas escalas tan divertidas como espectaculares.



■ La vida diaria de Peter Parker tendrá una gran relevancia: su difícil relación con Mary Jane, el cuidado de su tía May, su trabajo como científico... No es un simple juego de superhéroes.

MARVEL'S SPIDER-MAN

SUPERHÉROE CON VIDA COTIDIANA

■ PS4 ■ 7 DE SEPTIEMBRE ■ INSOMNIAC GAMES (SONY)

Insomniac Games ha terminado ya de tejer su telaraña y, en sólo un par de semanas, *Marvel's Spider-Man*, su primera aventura basada en una licencia ajena, ejecutará su picadura mortal. Hemos podido jugar ya las dos primeras horas y no exageramos cuando decimos que le va a discutir a *Batman Arkham* el trono de los juegos de superhéroes (a la espera de lo que puedan hacer en el futuro Crystal Dynamics y Eidos Montreal con su proyecto de Los Vengadores). Aquí, siempre hemos reivindicado a *Sunset Overdrive* como uno de los mejores juegos de esta generación, y lo cierto es que este título lleva su mismo ADN de mundo abierto y locura transversal, sólo que esta vez en exclusiva para PS4, con mutaciones de la citada saga *Arkham* y con una ambientación a la altura de uno de los personajes más icónicos y queridos de la "Casa de las Ideas".

Estando tan de moda como está, lo fácil habría sido hacer una adaptación del Spider-Man cinematográfico de Tom Holland, pero Insomniac quería realizar su propia interpretación del personaje, sin fijarse en películas, cómics o series televisivas. Aun así, el equipo ha trabajado mano a mano con Bill Rosemann, director creativo de Marvel, que, en su primera reunión con Bryan Intihar, quien ocupa ese mismo cargo en el juego, dejó nada menos que once páginas de sugerencias. Ha ayudado también el hecho de que las oficinas de las dos compañías estén a sólo diez minutos de distancia, en Burbank (California).

Altruismo arácnido y humano

Una de las líneas maestras de Rosemann era que los mejores productos del amigo y vecino han venido siempre cuando la faceta humana de Peter Parker y la de superhéroe colisionaban, y ése va a ser, precisamente, el punto de partida del juego. El protagonista tendrá veintitrés años y hará ya ocho años desde la picadura que le confirió poderes, por lo que tendrá pleno dominio de ellos. Al mismo tiempo, trabajará como científico en un laboratorio. Es decir, luchará por el bien de la sociedad de dos formas complementarias: persiguiendo a criminales e investigando.

El álter ego del disfraz copará la mayor parte del metraje, pero también controlaremos al corriente Peter en muchas situaciones cotidianas. Habrá dos ideas centrales: por un lado, la relación de maestro-pupilo con el jefe de su laboratorio; por otro, sus relaciones personales, con su tía May, con el filántropo Martin Li o con sus amigos, entre los que se contarán Mary Jane Watson, Miles Morales o Harry Osborn. Eso supondrá que, por ejemplo, mientras está en una misión de »

La ciudad de Nueva York se dividirá en ocho distritos, cada uno con unos elementos característicos, aunque el "skyline" estará siempre presidido por rascacielos como el Empire State.



■ El traje, con una araña blanca en el pecho, es la seña con que Insomniac ha querido identificar a su Spider-Man. Tiene su razón de ser, que se explicará al poco de empezar la aventura.

» riesgo, puedan llamarle por teléfono y se vea obligado a fingir normalidad con quienes no saben de su faceta enmascarada, lo que dejará diálogos hilarantes, como, por ejemplo, uno en el que su casero le reclamará el pago del alquiler. Además, en la faceta heroica, interactuaremos con la policía Yuri Watanabe, en conversaciones de lo más tragicómicas. Tampoco faltará J. Jonah Jameson, director del Daily Bugle, que nos pondrá a caer de un burro en la radio. Los chascarrillos se harán extensivos también a los encuentros con villanos. En relación con eso, el punto de partida argumental será que, después de dar caza a Kingpin, Nueva York se llenará de lunáticos que anhelan ocupar su lugar como capo criminal de una ciudad cuyo alcalde será, casualidades de la vida, Norman Osborn.

Entre rascacielos anda el juego

La isla de Manhattan, de la que se han recreado tanto las alturas como las calles a pie de tráfico, será uno de los mundos abiertos más variados, coloridos y espectaculares que se hayan visto en un videojuego. Será una auténtica delicia balancearse entre rascacielos, dejarse caer en picado, correr por las paredes, realizar giros in extremis o superar obstáculos haciendo parkour. Es la transversalidad que maravilló en *Sunset Overdrive* llevada a una ciudad sin límites espaciales.

Los combates serán también una gozada. Su núcleo será el cuerpo a cuerpo, con un sistema de combos muy similar al de *Batman Arkham*, que permitirá encadenar con absoluta fluidez mamporros en tierra y en el aire, impulsos contra las paredes, interacciones con objetos del entorno, lanzamientos variopintos de telarañas, esquivas a ritmo de sentido arácnido... A medida que progresemos, obtendremos experiencia que se podrá invertir en tres árboles de habilidades, así como en dispositivos o en mejoras para el traje (como poco, habrá veinticuatro distintos).

Entre las misiones opcionales, habrá crímenes que detener, estaciones de investigación que reprogramar, escondites de sicarios que liberar, gatos de la suerte que encontrar, fotografías que tomar... Aparte, nos gusta mucho cómo se han resuelto las partes en que controlamos al Parker científico, pues tendremos que realizar pequeños puzles de alinear circuitos, similares a los de *BioShock*. Asimismo, Mary Jane será jugable en ciertas secciones, lo cual tendrá sentido narrativo, pues será periodista de investigación del Daily Bugle, algo que aprovechará para colarse en determinados sitios, como un museo.

El sabor de la Gran Manzana

Para rematar, *Marvel's Spider-Man* contará con un apartado técnico de vanguardia. La recreación de Manhattan será soberbia, desde su distrito financiero hasta Central Park. No será un plano secuencia como *God of War*, pero las transiciones entre vídeos y jugabilidad serán fluidas, y las animaciones del protagonista al volar o pelear serán una clase magistral de acrobacias y estilo. Además, el modelado de las caras y los efectos de partículas cumplirán también con creces. En la parcela sonora, la música hará gala de geniales y épicas melodías, y entre las voces en castellano estará la de Mario García, doblador habitual del Hombre Araña en el cine.

En sólo unos días, Insomniac pondrá patas arriba PS4 con el que aspira a ser el mejor juego de superhéroes de la historia. No ha habido un Peter Parker más maduro. ■

ES LA TRANSVERSALIDAD DE SUNSET OVERDRIVE LLEVADA A UNA CIUDAD SIN LÍMITES

■ No habrá un ciclo día-noche dinámico, pero sí que veremos la ciudad a diferentes horas, tanto con sol como con luna. La iluminación será casi tan vistosa como las piruetas que se marcará Spidey en el aire.





■ La camaleónica Silver Sable ha sido la última en unirse a la lista de villanos confirmados, junto a Kingpin, Mister Negative, Shocker, Rhino, Scorpion y Buitre.





■ Norman Osborn será el alcalde de Nueva York y estará en campaña para su reelección. Por ahora, Insomniac no ha dado pistas de que su álter ego vaya a aparecer, pero podéis apostar a que dará la máscara.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

LARA CROFT SE REENCUENTRA A SÍ MISMA

PS4 - XBOX ONE - PC **14 DE SEPTIEMBRE** **EIDOS MONTREAL (SQUARE ENIX)**

La reinvención de Lara Croft, planteada en forma de trilogía sobre sus orígenes, tocará a su fin con un juego cuyo desarrollo ha corrido a cargo de Eidos Montreal, equipo que colaboró estrechamente con Crystal Dynamics en las dos entregas previas. Hemos jugado ya las cuatro primeras horas y *Shadow of the Tomb Raider*, que ya está terminado, mantiene las señas de identidad de esos dos títulos, pero con una ambientación que le da otro aire y que, en cierto modo, remite al pasado, pues la idea central es la de ver cómo la protagonista se convierte en la cazatesoros que está llamada a ser. De hecho, habrá varios atuendos clásicos.

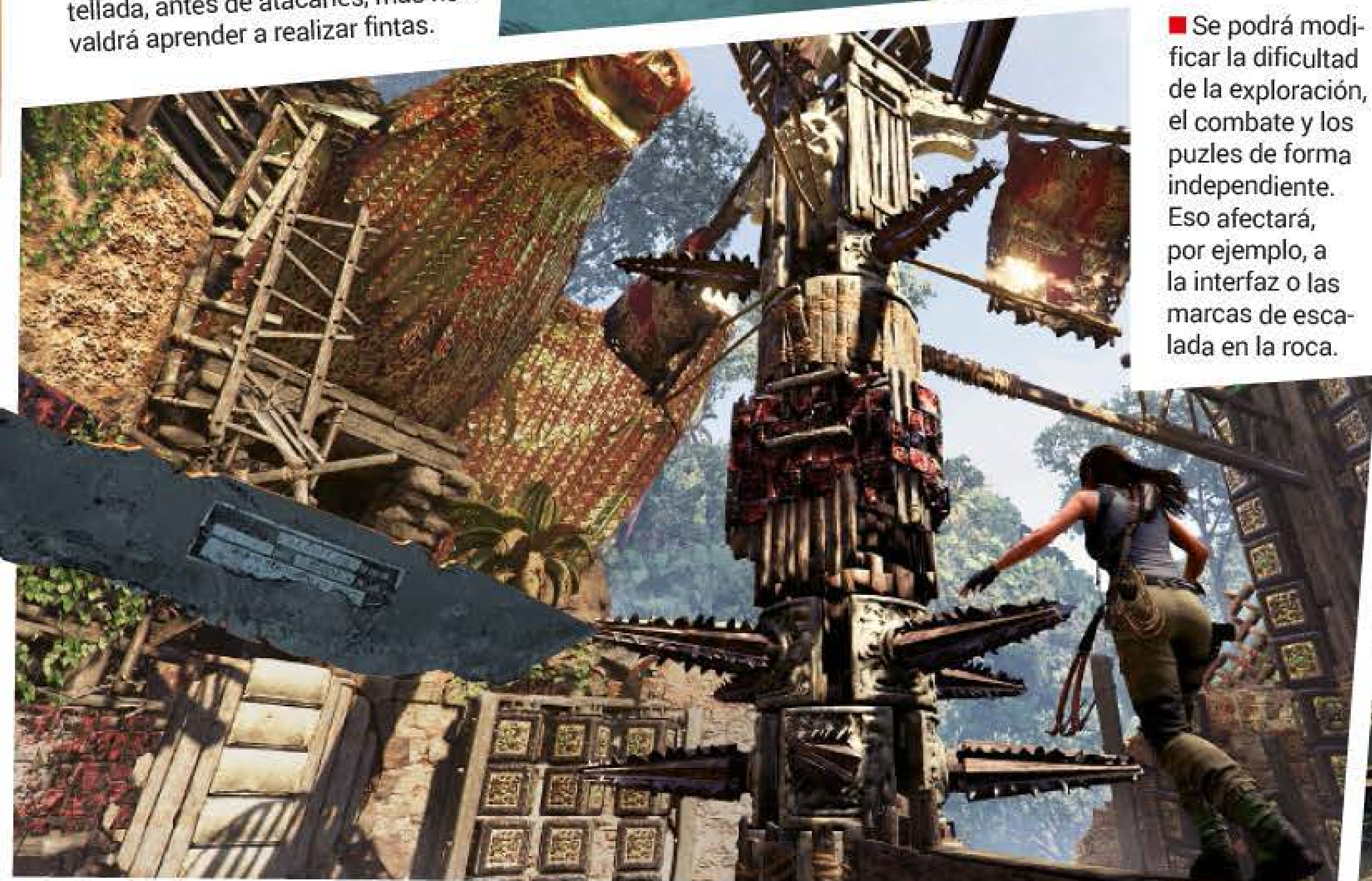
La aventura arrancará en Cozumel (México), pero se desarrollará en su mayor parte en Perú, adonde Lara y su inseparable Jonah viajarán para tratar de detener el apocalipsis, puesto en marcha por la propia joven, así como a la Trinidad, liderada por un enigmático hombre conocido como Doctor Domínguez. Aunque es tierra de incas, Eidos Montreal se ha sacado de la chistera una iconografía maya que permitirá sacar partido a temáticas como la astronomía y los eclipses, junto a desastres naturales de la envergadura de tsunamis o terremotos. Palabras mayores.

La versión femenina de Rambo

El juego, muy inspirado por películas como "Rambo" o "Depredador", nos pondrá en la piel de una Lara muy curtida, con una jungla como escenario principal, algo que ayudará a resaltar la dicotomía entre vida y muerte. La ambientación se aprovechará para potenciar el sigilo (podremos camuflarnos con ayuda del barro o del follaje) y la sensación de supervivencia, ya sea obteniendo recursos (plantas y madera, especialmente) o teniendo que hacer frente a animales tan fieros como jaguares... o a ciertos seres "peculiares".

Las tumbas tendrán mayor relevancia y presentarán un enfoque más mortífero. Muchas de ellas volverán a ser opcionales, por lo que tendremos que hacer uso del piolet o la cuerda, que permitirá movimientos más transversales, para dar con ellas y resolver sus puzles. Algunas otorgarán incluso movimientos especiales, que se sumarán a los de los tres árboles de habilidades. Aparte, volverán los monolitos cuya lectura exigirá tener cierto conocimiento de lenguas ancestrales. En relación con eso, habrá un pueblo indígena, Paititi, que servirá como mundo central y que contribuirá a hacernos partícipes de otra cultura. Otra novedad destacada serán las zonas submarinas, por las que podremos bucear con libertad, vigilando el oxígeno y cuidándonos del ataque de pirañas o morenas. ■

La jungla estará llena de depredadores, entre los que destacarán los ágiles jaguares. Si no queremos que nos abran en canal de una dentellada, antes de atacarles, más nos valdrá aprender a realizar fintas.



Se podrá modificar la dificultad de la exploración, el combate y los puzles de forma independiente. Eso afectará, por ejemplo, a la interfaz o las marcas de escalada en la roca.







El mundo central del juego será un pueblo indígena llamado Paititi, con cuyos habitantes podremos interactuar ampliamente. Será una forma de dar también una visión antropológica de la expedición.









En *Just Cause 3*, Rico Rodríguez visitó el lugar donde nació su madre (Médici); en esta cuarta entrega, hará lo propio con el de su padre (Solís).

JUST CAUSE 4

DESTRUCCIÓN CLIMATOLÓGICA

PS4 - XBOX ONE - PC ■ **4 DE DICIEMBRE** ■ **AVALANCHE STUDIOS (SQUARE ENIX)**

Tres años después de causar estragos en una isla del Mediterráneo, el agente Rico Rodríguez volverá a desatar el caos, esta vez en Solís, un país facticio ambientado en Sudamérica. Allí, indagará en el pasado de su padre, a la vez que encabeza una rebelión contra la milicia de la Mano Negra, armada hasta los dientes y liderada por una guerrillera llamada Gabriela Morales.

Avalanche Studios está que no para, pues está trabajando paralelamente también en *Rage 2* y *Generation Zero*, pero *Just Cause 4* será el primero que dé cuenta, una vez más, del talento del equipo sueco para los mundos abiertos y la destrucción desenfrenada. El mapa tendrá una extensión de 1.024 kilómetros cuadrados, con la particularidad de que se dividirá en cuatro ecosistemas muy diferenciados: una selva tropical, un desierto, una montaña nevada y una pradera. Pues bien, aquí viene la gran novedad: cada bioma contará con condiciones climatológicas extremas y dinámicas que condicionarán la jugabilidad. En concreto, hablamos de lluvias torrenciales, tormentas de arena, ventiscas o tornados, que dejarán estampas espectaculares y unas físicas muy trabajadas, gracias al uso del nuevo motor Apex.

El festival de destrucción irá acompañado, como no podía ser menos, por los dispositivos habituales de Rico, como son el paracaídas, el traje aéreo y el gancho, que podremos combinar de infinitas maneras. Añadid a la fórmula vehículos por tierra, mar y aire, así como armas de gran calibre y unos enemigos que tendrán hasta tecnología de camuflaje, y lo que sale es una locura en la que no quedará títere con cabeza. ■

RED DEAD REDEMPTION II

LOS VAQUEROS MÁS DESEADOS

■ PS4 - XBOX ONE ■ 26 DE OCTUBRE ■ ROCKSTAR

Como ya os contamos el mes pasado, Rockstar lo tiene todo prácticamente listo para volver a acaparar los focos con *Red Dead Redemption II*, su nuevo juego de vaqueros. Tanto es así que ya se ha animado a enseñar públicamente la primera muestra de la jugabilidad.

Tras un largo desarrollo y varios retrasos, por fin podremos unirnos a la banda de Dutch van der Linde, en una historia que se ambientará en 1899, doce años antes de la anterior entrega, y que hará las veces de precuela. Aunque John Marston estará presente, tomaremos el papel de Arthur Morgan, un forajido pendenciero que será durísimo con quienes se interpongan en su camino, pero muy atento con los otros miembros de la banda.

La historia nos pondrá en una peliaguda tesitura, en la que la ley tiene acorralados a los últimos grupos de bandidos del viejo Oeste, lo que nos obligará a ser almas errantes que huyen (y siguen realizando atracos) a lo largo y ancho de tres estados, en el que promete ser el mapa más vasto y detallado que Rockstar haya hecho jamás. Habrá montañas, bosques, pantanos, desiertos, pueblos ganaderos, ciudades en desarrollo... Realmente, nos sentiremos parte de un grupo humano, de modo que podremos relacionarnos con nuestros compañeros y ayudar a su supervivencia, por ejemplo cazando animales que deberemos cargar en la grupa del caballo, para llevarlos al campamento.

Técnicamente, *Red Dead Redemption II* tocará techo con sus modelados de personajes o con un mundo que rezumará vida. El juego lucirá tan espectacular como en las imágenes que veis aquí, en las que ya se puede apreciar cómo será manejar a Arthur Morgan en tierras fronterizas. ■





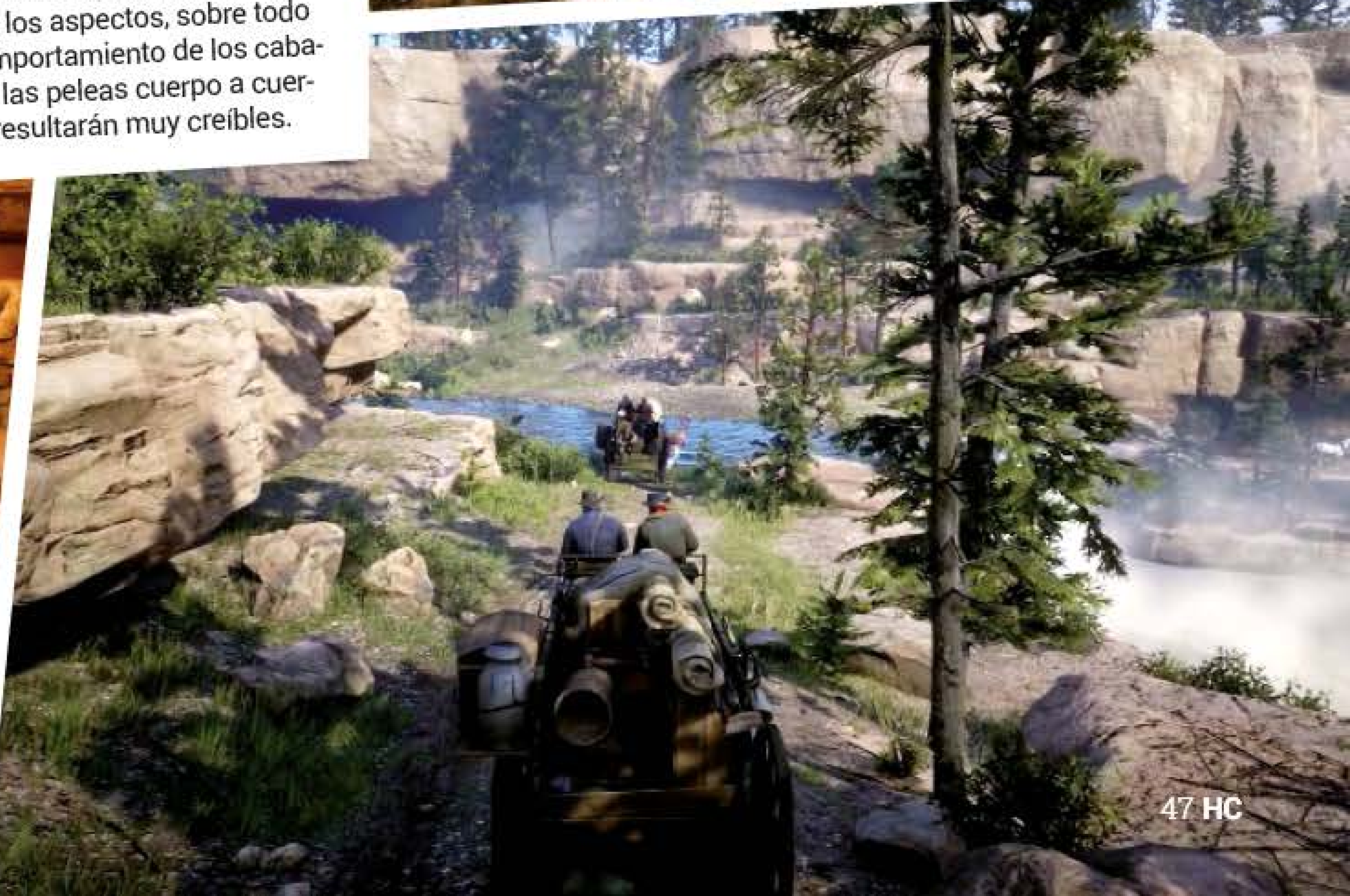






■ La jugabilidad presentará mejoras en todos los aspectos, sobre todo en el comportamiento de los caballos y en las peleas cuerpo a cuerpo, que resultarán muy creíbles.









■ La inmensidad del mundo seguirá la línea marcada por *Assassin's Creed Origins*, con la diferencia de que aquí la navegación tendrá más importancia, al tener Grecia un gran número de pequeñas islas.



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

AMBICIÓN Y BELICISMO ESPARTANOS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 5 DE OCTUBRE ■ UBISOFT QUEBEC

El año pasado, la saga *Assassin's Creed* recuperó el norte viajando a Egipto y ampliando sus miras. Ahora, va a continuar el proceso llevando sus bártulos a la Grecia clásica, otra ambientación largamente solicitada por los fans, y expandiendo aún más la vertiente narrativa y rolera.

El juego se ambientará en el año 431 a.C., antes incluso que *Origins*, por lo que será anterior a la fundación de la hermandad de los asesinos. El telón de fondo será la Guerra del Peloponeso, entre Atenas, cuna de la democracia, y Esparta, un estado militar. Por primera vez en la saga, podremos elegir indistintamente entre dos protagonistas: un hombre (Alexios) y una mujer (Kassandra), que serán hermanos. Ambos estarán enrolados en el ejército espartano y serán descendientes del mismísimo Leónidas. El desarrollo será el mismo con ambos, pero, como novedad, habrá tomas de decisiones y conversaciones con diversas opciones de respuesta, lo que desembocará en varios finales. Por ejemplo, podremos mentir a un interlocutor o ser francos con él, lo cual tendrá consecuencias. Cómo no, entre los personajes con los que nos toparemos, habrá figuras históricas como Sócrates, Pericles o Hipócrates, a lo que se añadirán también referencias a la mitología griega.

El enfoque de mundo abierto será similar al de *Origins*, con multitud de lugares icónicos y vastos paisajes para recorrer mediante parkour, a caballo... o en barco, pues la navegación será mucho más importante, lo que incluirá batallas similares a las de *Black Flag*. En tierra, los combates serán más multitudinarios, con refriegas de hasta 300 soldados en las que convendrá tener cierto nivel y haber desbloqueado determinadas habilidades. ■

HITMAN 2



NUEVOS PAGADORES, MISMO SICARIO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 13 DE NOVIEMBRE ■ IO INTERACTIVE (WARNER BROS)

Cuando Square Enix decidió desvincularse del estudio danés IO Interactive en 2017, no estaba claro qué sería de la saga *Hitman*, pero, por suerte, otra editora como Warner Bros la acogió en su seno y ya está a la vuelta de la esquina un nuevo juego del Agente 47. Además, esta vez no habrá experimentos raros con el formato digital y las ampliaciones a largo plazo, sino que será un juego en formato físico y a 70 euros.

La misión general del protagonista será ir en pos del escurridizo Cliente Sombrío, para desmantelar su ejército, aunque descubrirá algo sobre su pasado que complicará las cosas. Con su inseparable "código de barras", el asesino calvorota deberá acabar con numerosos objetivos viajando por todo el mundo. Los entornos serán muy abiertos y permitirán abordar las ejecuciones de múltiples formas, siempre con la infiltración por bandera. Dos de los escenarios anticipados hasta el momento son un circuito de carreras urbano en Miami y una indómita selva.

El Agente 47 tendrá a su disposición todo tipo de herramientas. Para pasar desapercibido, podrá disfrazarse de mascota, de policía, de mecánico, de militar... Paralelamente, podrá olvidarse de las pistolas o los rifles para apostar por "armas" francamente hilarantes, como una sartén, un coco, un desfibrilador o hasta una magdalena, que, con la dosis de veneno justa, permitirá hacer un trabajo inmaculado. Como ejemplo, en una de las misiones, habrá que acabar con un piloto de carreras, para lo cual podremos ponerle un explosivo en el coche, romperle la suspensión para que se estrelle, dispararle desde un puesto de comisario, manipular el gas para que vuele por los aires en el podio...

Como novedad, habrá un modo llamado Sniper Assassin, que permitirá el cooperativo online para dos jugadores y en el que el enfoque será otro, pues habrá que acabar con una serie de blancos empleando rifles de francotirador. ■







■ El Agente 47 echará mano de objetos estrambóticos para sus asesinatos: una cinta métrica, una bola de billar, un taladro, un extintor, una plancha, una sartén, una pescadilla...

COLOFÓN AVENTURERO



■ Sobrevivir en compañía a las hostilidades del Yermo será el punto de partida de *Fallout 76*, un juego que se alejará de la habitual política de Bethesda de centrarse en las aventuras para un jugador.



■ El armamento nuclear será más importante que nunca, pues, aparte de las servoarmaduras, podremos llegar a lanzar misiles balísticos contra una determinada área.

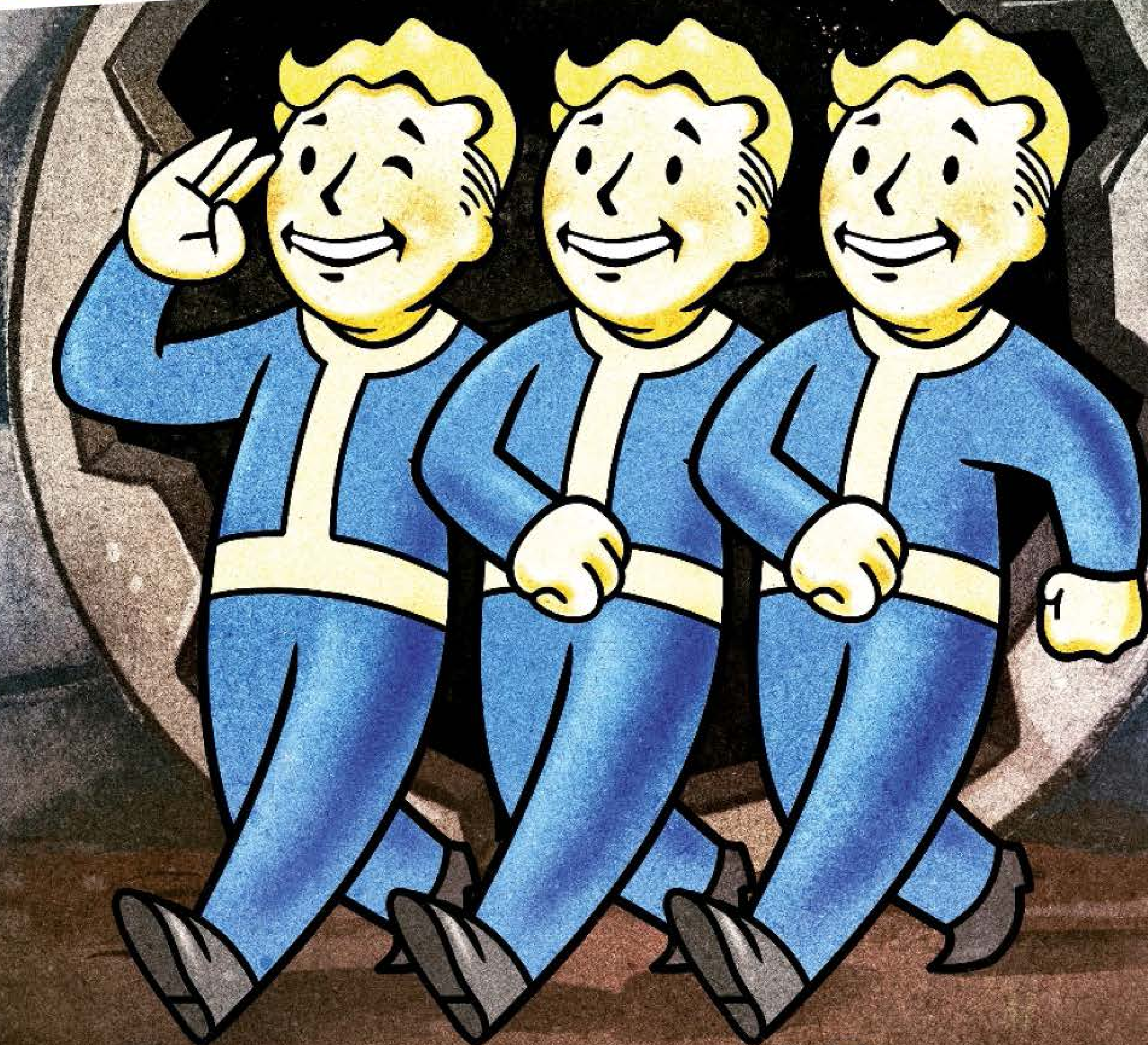






■ *Fallout 76* contará con una fase beta, que aún no tiene fecha oficial, para quienes reserven el juego. Los usuarios de Xbox One podrán disfrutarla unos días antes que los de PS4 y PC.





Como de costumbre, Vault Boy, la simpática mascota de Vault-Tec, protagonizará hilarantes vídeos explicativos (y con formato de dibujos animados) sobre las numerosas mecánicas roleras del juego.

FALLOUT 76

VOLVER A HACER GRANDE A AMÉRICA

PS4 - XBOX ONE - PC | 14 DE NOVIEMBRE | BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda ha sido una de las mayores defensoras de las aventuras para un jugador en los últimos tiempos. No en vano, su principal equipo interno, Bethesda Game Studios, ya está trabajando en dos títulos nuevos para la próxima generación, como son *Starfield* y *The Elder Scrolls VI*. Ahora bien, antes de eso, para despedirse de la generación de PlayStation 4 y Xbox One, Todd Howard y su equipo se han arriesgado con una experiencia diametralmente opuesta. *Fallout 76* tendrá una historia y una ambientación cuidadas, como es habitual en la saga, e incluso se podrá disfrutar en solitario, pero será una aventura enfocada al multijugador online y que, de hecho, requerirá conexión permanente obligatoria.

El juego será una precuela ambientada en el año 2102. En el Día de la Recuperación, veinticinco años después del apocalipsis nuclear, saldremos junto a otros compañeros del llamado Refugio 76, cuyo nombre conmemora el 300º aniversario de la declaración de independencia de Estados Unidos. No es el único simbolismo que hay al respecto, pues la región elegida para ambientar este RPG ha sido Virginia, precisamente una de las trece colonias inglesas que firmaron el documento.

Un Yermo que reconstruir

Este Yermo será el mundo más vasto y dinámico de la historia de la saga, pero, dado el enfoque online del juego, su mayor peculiaridad es que los supervivientes que lo poblarán serán otros usuarios (aún no se ha concretado el número de humanos que habrá en cada servidor), con los que deberemos interactuar para reconstruir el país y volver a hacerlo grande, que diría el infame Donald Trump.

No es baladí que nombremos a este experto en meter cizaña, pues el multijugador de *Fallout 76* podrá ser tanto cooperativo como competitivo, según lo que decida cada jugador. Seremos totalmente libres de unir fuerzas con otras personas en pos de un bien común... o de atacarlas sin escrúpulos para robarles sus recursos. Tanto es así que podremos llegar a conseguir armamento nuclear y disparar misiles sobre una determinada zona, para arrasarla y, luego, ir allí a rapiñar, siempre que tengamos una buena servoarmadura con la que aguantar la radiación.

Aunque habrá que ver cuál es la distribución de las misiones y la narrativa, y cómo entroncan con la búsqueda de partidas, el planteamiento jugable será similar al de cualquier entrega canónica. En esencia, será un RPG con mecánicas de shooter y munición muy limitada, cuyo mundo abierto podremos explorar a nuestro antojo. La construcción de refugios será fundamental... y también su conservación, pues podrán ser atacados por múltiples enemigos, en especial mutantes. Será entonces cuando de verdad sea determinante haber trabado amistad con otros, para ayudarse mutuamente. ■





El apartado visual combinará la estética de *Pokémon Go* con la de la serie de televisión que acompañó a *Rojo-Azul-Amarillo*, algo que se observa, por ejemplo, en los característicos diseños de Misty, Jessie o James.



POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU-EEVEE

NINTENDO QUIERE HACERSE CON TODOS

SWITCH **16 DE NOVIEMBRE** **GAME FREAK (NINTENDO)**

Con la séptima generación de *Pokémon* muy reciente (*Sol y Luna* en 3DS en 2016), Game Freak necesitaba tiempo para perfilar la octava, que no verá la luz hasta otoño de 2019. Sin embargo, para calmar la espera y estrenar la saga en Switch, el estudio y Nintendo se guardaban en la manga el as de fusionar, en forma de remake, dos de las entregas más importantes de la historia: *Amarillo* y *Go*, lanzadas en Game Boy y móviles, respectivamente. Con esta jugada, se busca cautivar a veteranos de la saga que puedan haberla abandonado y al público más casual.

En líneas generales, *Pokémon Let's Go*, que tendrá dos ediciones (*Pikachu* y *Eevee*), será una puesta al día de la primera generación, con el mismo mundo de Kanto rehecho en 3D y a todo color. De nuevo, tendremos que hacernos con las 151 criaturas que pueblan la región, para lo cual será necesario intercambiar, como poco, a los que sean exclusivos de cada versión del juego. Habrá subidas de nivel y combates online, aunque sólo amistosos.

Ahora bien, aunque la aventura incluirá los típicos combates por turnos contra otros entrenadores y contra los líderes de gimnasio, será algo reduccionista, a imagen y semejanza de *Pokémon Go*. Así, los encuentros con pokémon salvajes sólo servirán para realizar capturas, lanzando una pokéball. En ese sentido, la aventura será compatible con el juego de móviles y con un periférico complementario, la Poké Ball Plus, que, además de poder usarse como un Joy-Con, servirá para simular lanzamientos o sacar a un pokémon del juego y llevárnoslo de paseo, en plan podómetro.

Otras novedades serán un cooperativo local, el uso de monturas, las megaevoluciones, la personalización de Eevee y Pikachu... ■



Después de *Mario + Rabbids*, Ubisoft y Nintendo han vuelto a colaborar estrechamente para *Starlink: Battle for Atlas*, que incluirá contenidos de *Star Fox* en la versión de Switch.



STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

NAVES VIRTUALES Y DE JUGUETE

PS4 - XBOX ONE - SWITCH **16 DE OCTUBRE** **UBISOFT TORONTO**

Hace unos años, sagas como *Skylanders* o *Disney Infinity* apostaron muy fuerte por combinar figuras y videojuegos, pero la moda decayó súbitamente. Ahora, Ubisoft la va a recuperar con *Starlink: Battle for Atlas*, una aventura espacial que estará conectada a una serie de juguetes modulares. La idea será poner sobre el mando unas figuras de las que podremos modificar hasta tres partes: el casco de la nave, el piloto y las armas. El pack estándar del juego se venderá a 75 € e incluirá uno de esos conjuntos, así como el soporte para apoyarlo, pero también se venderán por separado naves (a 30 €), armas (a 12 €) y pilotos (a 8 €). La gracia estará en que cada uno de ellos contará con un comportamiento y unas habilidades diferenciadas.

Una vez montado el tinglado, nos encontraremos en Atlas, un universo abierto conformado por siete grandes planetas. Nosotros formaremos parte de la Iniciativa Starlink, que lucha contra un villano llamado Grax, que pretende dominar la galaxia. Cada uno de los planetas contará con una atmósfera y una orografía diferentes, como tundras o volcanes, de modo que podremos bajar a su superficie y volar a ras de suelo para explorar y luchar contra gigantescos monstruos.

A priori, la mejor versión será la de Switch, pues incluirá contenidos de *Star Fox*, como el Arwing (juguete incluido) o el personaje de Fox McCloud. ■



DARKSIDERS III

MUERTE A LOS SIETE PECADOS

PS4 - XBOX ONE - PC **27 DE NOVIEMBRE** **GUNFIRE GAMES (THQ NORDIC)**

Los jinetes del apocalipsis se preparan para volver a cabalgar sobre la Tierra. Tras Guerra y Muerte, esta vez será el turno de su hermana Furia, a quien el Consejo Abrasado encomendará la crucial misión de dar caza a los siete pecados capitales, a saber: Ira, Pereza, Gula, Avaricia, Lujuria, Soberbia y Envidia.

Se mantendrá la esencia de mazmorras, puzles y obtención progresiva de habilidades necesarias para avanzar, al estilo de *The Legend of Zelda*, pero el combate, con un látigo como arma principal, tendrá un tono más pausado, más propio de un RPG de acción que de un hack and slash desenfrenado. Cada área del juego estará condicionada por el pecado que la gobierne, algo que dará mucho juego en términos de diseño. ■

CALL OF CTHULHU

DE ROL DE PAPEL, A ROL VIRTUAL

PS4 - XBOX ONE - PC **30 DE OCTUBRE** **CYANIDE (FOCUS HOME INT.)**

Los Mitos de Cthulhu del famoso juego de rol de mesa han inspirado este survival horror ambientado en los años 20, en el que encarnaremos a Edward Pierce, un veterano de guerra que ahora trabaja como detective privado y que viajará a una lúgubre isla para investigar el asesinato de una artista que se había mudado allí con su familia. Pronto, descubriremos que alguna fuerza siniestra ejerce su influencia en el lugar, lo que pondrá a prueba un medidor de cordura y claustrofobia. Así pues, tendremos que explorar una serie de oscuros escenarios y hacer deducciones. Habrá mecánicas de sigilo, rompecabezas y, sobre todo, conversaciones que estarán muy condicionadas por la progresión de habilidades que elijamos. ■



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



YAKUZA KIWAMI 2

Un gran remake de una joya que llegó tarde a PlayStation 2 y que, ahora, tiene la ocasión de alcanzar el éxito que merece



DEAD CELLS

Uno de los mejores juegos del año es una aventura indie de corte pixelado y con mecánicas de metroidvania. ¡Toca morir!



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

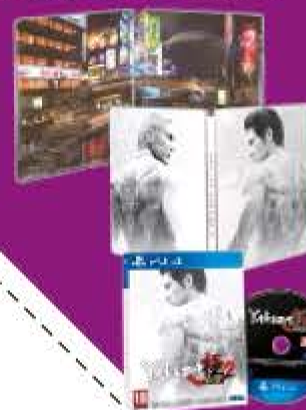
 www.facebook.com/hobbyconsolas  @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Yakuza Kiwami 2

CÓMO REENTRENAR A TUS DRAGONES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ryu ga Gotoku Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95€
Digital: 49,99€

LANZAMIENTO
28 de agosto

CONTENIDO
18

En 2008, cuando ya estaba casi jubilada, PS2 recibió uno de los mejores juegos de su historia. Se llamaba *Yakuza 2*, pero casi nadie se enteró. Diez años después, a esta joya recóndita le llega otra oportunidad en forma de remake para PS4.

El panorama ha cambiado mucho. La saga, una de las mejores de la historia, sigue sin vender lo que debería por calidad, pero Sega, Atlus mediante, ha hecho un esfuerzo encomiable por seguir localizándola para Occidente (con textos en inglés y voces en japonés), hasta el punto de haber empezado a lanzar conversiones para PC, cuando siempre fue exclusiva de PlayStation. Tras llegar a temerse por ella, la brecha temporal respecto a Japón se ha ido reduciendo a marchas forzadas. Debido a eso, puede haber cierta sensación de saturación, pues hemos recibido la friolera de cuatro entregas en poco más de año y medio, pero hablamos de una saga muy especial. Las mecánicas globales y los escenarios son casi siempre los mismos, pero hay pocas series que concedan tanta importancia al arte de contar historias, a la construcción psicológica de personajes, a las misiones secundarias o a los minijuegos. Ahí reside mucha de la grandeza de *Yakuza*.

Historia única y por entregas

Yakuza Kiwami 2 se ambienta en 2006, un año después de los sucesos de la primera parte. Con la intención de vivir en paz junto a su ahijada Haruka, Kazuma Kiryu, el Dragón de Dojima, se ha retirado de la vida mafiosa, pero se ve empujado a ella de nuevo por el estallido de una guerra entre el Clan Tojo y la Alianza Omi, las mafias de Tokio y Osaka, respectivamente. Es el punto de partida de una historia apasionante, llena de giros marca de la casa y por la que desfilan multitud de personajes carismáticos, entre los que destacan dos específicos de esta entrega, como son la detective de policía Kaoru Sayama y el caudillo mafioso Ryuji Goda, alias el Dragón de Kansai, que no concibe que existan dos dragones. No hay que olvidar a Date, Daigo Dojima, Kazuki, el Florista de Sai y muchos habituales más.

Una de las virtudes de la saga es que cuenta la vida de Kiryu a través de sus diferentes entregas. Tanto es así que, al empezar, hay un recordatorio opcional de veinte minutos, con escenas de vídeo y narrado por el propio protagonista, en el que se detallan los sucesos de la primera entrega. Es verdad que la historia de *Kiwami 2* se puede llegar a disfrutar por sí sola, pero la verdadera dimensión del juego se entiende cuando se es consciente de las infinitas referencias que hay a personajes y sucesos de *Yakuza Kiwami* y *Yakuza 0*, tanto en la historia principal, que dura veinte horas, como en las submisiones que hay, que duplican la duración. Quizá es el "episodio" con mayores vínculos a otras "temporadas" de la serie.

Al margen de la historia original, se ha añadido una pequeña campaña independiente, Majima Saga, que dura otras dos horas y que sirve como



SU VERDADERA DIMENSIÓN SE ENTIENDE CUANDO SE ES CONSCIENTE DE LAS INFINITAS REFERENCIAS A PERSONAJES Y SUCESOS DE YAKUZA KIWAMI Y 0

Kaoru Sayama, una detective conocida por ser implacable con la yakuza, "custodia" a Kazuma Kiryu durante buena parte de la aventura.



LO MEJOR

La historia, el carisma de los personajes, las referencias a *Yakuza Kiwami* y *0*, la campaña de Majima, las subhistorias, los gráficos con Dragon Engine, los retoques en el sistema de lucha...

LO PEOR

Tiene menos contenido que *Yakuza* "posteriores". Majima Saga quizás va demasiado al grano. El salón recreativo se queda escaso (y *Virtual-On* no da la talla). Está en inglés y japonés.



Los combates presentan un interesante giro: algunas ejecuciones están ligadas a sitios exactos o a personas que pasen por ahí. Hala, a dormir con los peces.



Virtua Fighter 2, que permite partidas de dos jugadores, es la estrella del salón recreativo. Lo acompaña *Virtual-On*, que es tan arcaico como flojo.



La subhistoria "Sé mi bebé" es una de las más estrambóticas de la saga: hay que darles una buena azotaina a estos hombres con pañal...



Este minijuego existe en la realidad: con la potencia de la micción, podemos lanzar leche por la nariz o levantarle las faldas a una señorita.

» precuela de *Kiwami 2* y como complemento de *Yakuza 0*. Su protagonista es el icónico Goro Majima, que debe investigar un desagradable caso relacionado con el organigrama del Clan Tojo. Lo malo es que no tiene mucha profundidad, pues se centra en una breve historia y en combates facilones (por lo mortífero que es con su cuchillo y sus movimientos de baile), sin subhistorias o progresión de habilidades. Aun así, sólo por el final, merece mucho la pena.

Lo añejo y lo contemporáneo

El desarrollo general es el mismo que en PS2, por lo que no puede competir con otras entregas "posteriores" en cuanto a contenido, pero sí toma prestados muchos elementos de ellas, especialmente de *Yakuza 6*. El sistema de progresión es idéntico, con cinco tipos de puntos de experiencia con los que comprar infinidad de habilidades y que están vinculados a los objetivos de las misiones, la comida y los combates. Precisamente, las luchas a lo beat'em up tiran de su mismo estilo unificado, sin las liosas ramificaciones del primer *Kiwami* o de *Yakuza 0*. Eso no quita que haya retoques, como una mayor importancia de las armas, que ahora podemos guardarnos y asignar en tres ranuras. Además, los remates Heat cuentan con nuevas variantes contex-

EL DESARROLLO ES EL MISMO QUE EN PS2, PERO TOMA PRESTADOS MUCHOS ELEMENTOS DE ENTREGAS POSTERIORES

INCORPORACIONES NUEVAS Y VIEJAS

Al ser un remake, hay bastantes elementos que no estaban en el original de PlayStation 2. Algunos se han creado totalmente desde cero, mientras que otros son traslaciones o modificaciones de cosas vistas en otras de las muchas entregas de la saga.



Goro Majima ya no nos asalta como en el primer *Kiwami*, pero, a cambio, protagoniza una campaña independiente de dos horas, centrada en la historia y en los combates, donde es casi invencible, gracias a su afilado puñal y a su estilo de lucha acrobático.



El Clan Creator es un arco argumental opcional, como en *Yakuza 6*. En él, hemos de comandar a pequeños ejércitos desde una perspectiva isométrica, esta vez con un trasfondo inmobiliario. Hay veinticuatro misiones y los rivales son Tres Mosqueteros.



El cabaret y las citas son habituales de la saga *Yakuza*, pero, aquí, se han asociado a una pequeña historia. Kiryu acaba al servicio de una vieja conocida y debe ayudar a convertir al ruinoso club Four Shine en el ganador de una reñida e insana competición.



El gravure idol es el minijuego erótico-festivo de rigor en *Kiwami 2*. Hemos de hablar con dos modelos reales y enlazar oraciones que tengan sentido para desbloquear nuevas sesiones fotográficas en las que cada vez aparecen más ligeras de ropa.



Hay aliados que podemos desbloquear en puntos muy concretos de cada ciudad, de modo que, si luchamos cerca y realizamos una acción Heat, nos prestarán objetos hilarantes para atacar, como una guitarra, una salsa o un desatascador chorreante.



Sotenbori, la ciudad inspirada en el barrio de Dotonbori (Osaka), se estrenó en *Yakuza 2*, pero hasta ahora no se había recreado con el Dragon Engine. Ver sus luces de neón, los puentes sobre el río o sus famosos cangrejos es como estar allí de verdad.

tuales, dependiendo del escenario donde estemos y de si tenemos cerca a algún aliado que hayamos desbloqueado previamente. Algunas son realmente hilarantes, como que un enemigo caiga sobre el busto de una mujer y ésta lo reviente de la merecida bofetada.

La exploración está mejor complementada que nunca con las subhistorias y sus "japonesadas". Hay 76 en total, y ahora es más fácil dar con ellas, ya que, si compramos una determinada habilidad, se muestra su ubicación en el mapa. Si el guión principal implica seriedad y crudeza llevadas al extremo, las misiones opcionales son un cachondeo continuo. En ellas, Kiryu hace de guía de un cantante, conoce al autor de un libro de autoayuda, posa para un fotógrafo pervertido, dobla un videojuego, le compra calzoncillos a un tipo...

Los minijuegos son bastante continuistas: karaoke, bateo, golf, dardos, mahjong... Como ya le pasaba al pri-



OPINIÓN

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Otra clase magistral de Ryu ga Gotoku Studio de cómo rescatar un clásico para rehacerlo de arriba a abajo y darle una nueva dimensión, en esta ocasión con préstamos visuales y jugables del gran *Yakuza 6*... y con elementos inéditos aquí y allá. Los dos Dragones vuelven a volar alto sobre Kamurocho y Sotenbori.

91

mer *Kiwami*, hay menos que en otras entregas contemporáneas, y están menos elaborados, pero, aun así, hay varios nuevos, como el de los urinarios interactivos o el de las sesiones de fotos subidas de tono con las modelos de carne y hueso Hikari Aoyama y Rina Hashimoto. Lo que sí es un poco decepcionante es el salón recreativo, que tiene sólo dos juegos de lucha: el mítico *Virtua Fighter 2*... y *Virtual-On*, cuyos robots gigantes son tosquísimos. Ya podrían haber dejado los habituales *Hang-On*, *OutRun* o *Space Harrier*, o bien haber apostado por otros muebles.

Como tú, no hay dos

Otra herencia de *Yakuza 6* es el uso del Dragon Engine, por lo que este remake se ve aún mejor que el de la primera entrega, que tiraba del anterior motor. Eso implica una fluidez absoluta entre exploración y combates, sin tiempos de carga al entrar en los edificios y con unas animaciones más naturales. Ahora bien, lo mejor de la aventura es que sus dos ciudades, Kamurocho y Sotenbori, son réplicas perfectas de los barrios reales de Kabukicho (Tokio) y Dotonbori (Osaka). No se quedan atrás las caras de los personajes, sobre todo en las numerosas escenas de vídeo, dignas de una película de mafiosos.

A diferencia de *Yakuza 6*, los diálogos secundarios no cuentan con voces, pero la banda sonora, para la que se ha contado con el grupo de rock SiM, tiene grandes puntos. En las partes de acción, la música puede resultar machacona, pero las delicadas melodías de piano y los temas cantados en japonés que suenan en momentos muy concretos son para quitarse el sombrero.

Jamás nos cansaremos de decir que *Yakuza* es una de las mejores sagas de la historia, y este remake lo vuelve a constatar. No hay nadie como Kazuma Kiryu, Goro Majima y compañía.



Exploración, saltos y emocionantes combates se funden en una aventura que logra sorprender en cada partida.

Dead Cells

LA CARA MÁS DIDÁCTICA DE LA MUERTE

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Motion Twin

DISTRIBUIDOR
Motion Twin

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 24,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Imaginad cómo sería introducir los elementos típicos de los roguelikes en un exigente metroidvania. Vale, ahora, dejad de lado la imaginación y fijaos en *Dead Cells*, un título al que sus creadores, Motion Twin, definen como un intenso "roguevania".

Tras acumular un gran número de horas en sus mazmorras, al que hay que añadir otro mucho (pero que mucho) mayor de muertes, no podemos estar más de acuerdo en esta manera de autodefinirse. Y no sólo porque mezcle ideas que ya hemos visto en otros títulos, sino porque consigue darles una vuelta de tuerca tan magistral que logra que todo se sienta nuevo y, a la vez, nos sea inevitable evocar a sagas como *Castlevania*, *Metroid* o, incluso, *Dark Souls*. De las dos primeras, toma los clásicos niveles en 2D repletos de enemigos y que esconden zonas a las que sólo podemos acceder cuando desbloqueamos una habilidad concreta. Notamos la influencia de la obra de Hidetaka Miyazaki en el profundo sistema de combate, con grandes diferencias entre armas, y en una dificultad no apta para cobardes.

Una muerte (casi) permanente

Huir o atacar, avanzar hacia arriba o hacia abajo, elegir portar un arco o un escudo... En *Dead Cells*, la toma de decisiones por parte del jugador es constante, aunque ninguna cuestión se resuelve desde un menú o tras un diálogo de su simple historia. Todas están integradas en el desarrollo para que las tomemos de forma casi inconsciente mientras avanzamos. Y de ellas depende la mayor disyuntiva de todas: continuar con vida... o morir. Y hacerlo sabiendo que siempre regresamos al inicio del juego, sin importar cuánto hayamos progresado. Durante las primeras partidas, este sistema puede resultar injusto, aunque, más adelante, descubrimos que es la razón de ser de *Dead Cells*. Al perecer, perdemos casi todas las armas y objetos acumulados, y, además, descubrimos que los escenarios han cambiado proceduralmente, lo que resulta desalentador. Sin embargo, hay varios elementos que

EL MIEDO A MORIR Y A PERDER LOS OBJETOS OBTENIDOS MARCA EL RITMO, YA QUE NO HAY PUNTOS DE GUARDADO

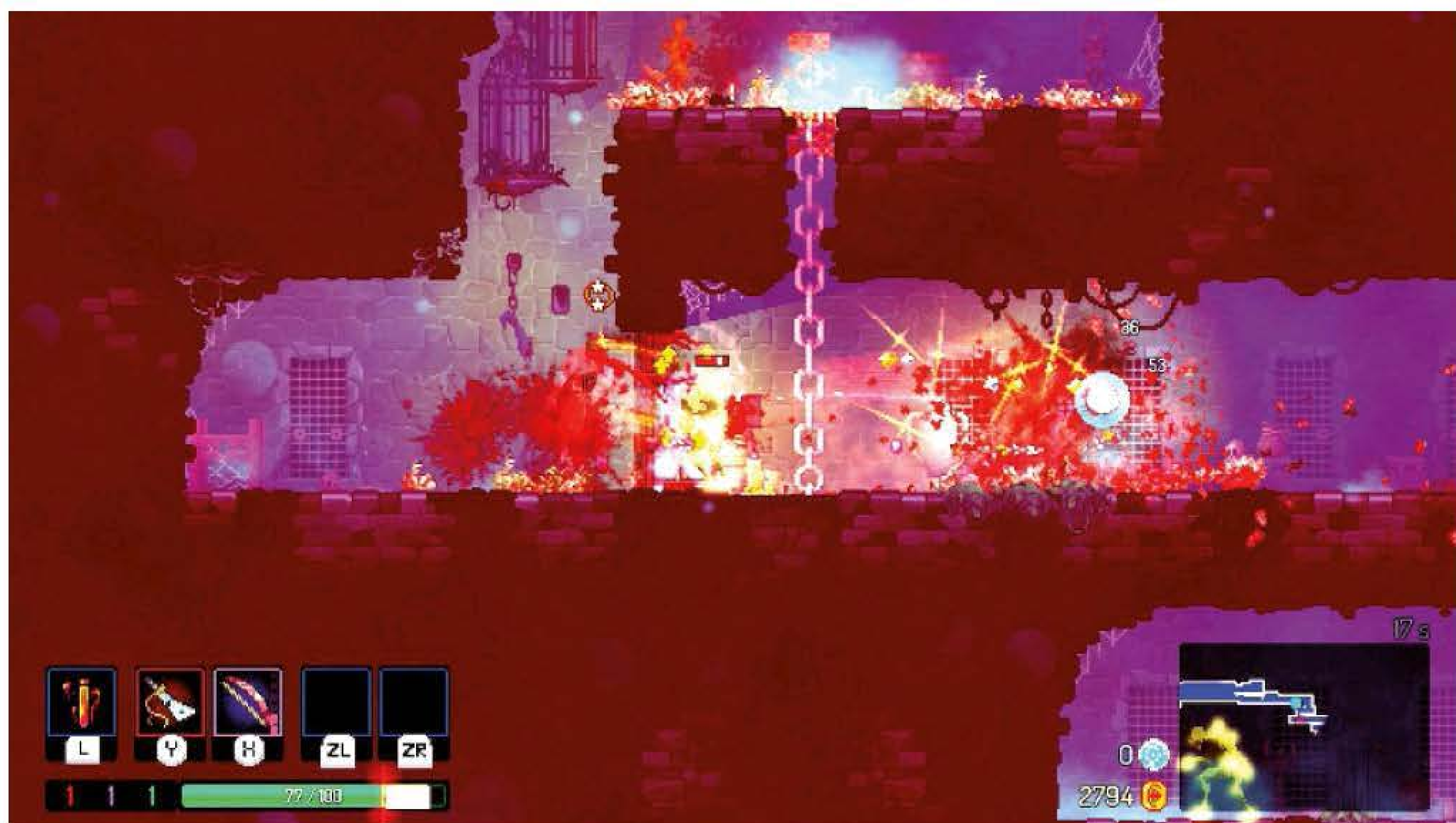
LO MEJOR

El diseño de niveles es excelente. La amplia variedad de enemigos y la profundidad de su sistema de combate. El ritmo y la forma en la que nos propone progresar lo convierte en pura adicción.

LO PEOR

La historia no sorprende. La dificultad, para algunos jugadores, puede resultar excesiva. La versión para Switch sufre de algunas ralentizaciones y saltos de imagen en zonas muy concretas.

Las armas son tan numerosas como variadas. Elegir una u otra marca radicalmente la forma en la que combatimos.





El oro que recogemos puede ser invertido en diversas mejoras. Tanto el preciado metal como las ventajas se pierden si, por un casual, perecemos.



El diseño artístico de los escenarios está muy cuidado y siempre tiene un tono oscuro. Visitamos santuarios, cementerios o alcantarillas.

permanecen en nuestro ADN: las habilidades rúnicas, difíciles de conseguir y que añaden acciones especiales, y las ventajas que adquirimos a través de las células acumuladas, y entre las que se encuentran viales de salud o la opción de iniciar la próxima partida con una de las armas que hayamos descubierto.

Renacer con más fuerza

Si estas ventajas persistentes son importantes, nuestro aprendizaje lo es aún más: cada muerte es un paso más en el conocimiento sobre el mundo de *Dead Cells*: las zonas sensibles a ocultar un valioso secreto, los patrones de ataque de cada enemigo, las combinaciones de armas más efectivas... Todo se va conjugando de forma progresiva para que, poco a poco, mejoremos en combate, alternando bloqueos y esquivas, rodando por el suelo, con ataques a distancia, con estocadas cuerpo a cuerpo y usando armas especiales, como torretas o granadas. Se trata de una "danza" tan bien coreografiada que permite combatir con ciertas garantías desde la primera partida, pero que exige un gran esfuerzo y conocimiento al jugador si pretende dominarla por completo, algo que, por otro lado, se vuelve esencial cuando toca enfrentarse a los durísimos jefes. Esta dificultad, por su parte, se mantiene también durante la exploración, pero el control es tan preciso, y el diseño de los escenarios tan inteligente, que en ningún momento da la sensación de ser injusta. Si caemos, será siempre por haber cometido un error, lo que hace que el proceso de avanzar, morir y volver a empezar sea siempre muy satisfactorio. Esta genial fórmula se ve respaldada por un excelente apartado visual, en el que destaca el diseño pixel art de personajes y escenarios, y al que sólo se le puede reprochar alguna ralentización puntual, al menos en la versión para Switch, que es la que hemos utilizado para realizar este análisis y que, por otro lado, cuenta con la impagable ventaja de su modo portátil, donde el juego es tremendamente disfrutable. Teníamos muchas esperanzas depositadas en *Deal Cells*, y la obra de Motion Twin ha superado nuestras expectativas.



OPINIÓN

Por David Alonso @Davealonsoh

Motion Twin ha conseguido fusionar con maestría las bases de un metroidvania con el espíritu de los roguelikes. El resultado es una aventura absorbente, frenética y con un ritmo casi perfecto. Quizás su elevada dificultad pueda echar para atrás a algunos, pero si os gustan los retos, aquí tenéis uno imperdible.

93

VUESTRA OPINIÓN

@Mallendary

"El combate de Dead Cells es superlativo. Qué forma de incitar al juego agresivo y ágil, de ataques y volteretas constantes. Cuando dominas su tempo, es puro frenesí."

@loark7

"He estado jugando a Dead Cells y pinta bastante bien. Su estilo de juego me ha recordado a una mezcla entre Hollow Knight y The Binding of Isaac."



Más allá del aumento de resolución, los gráficos son los mismos que hace casi veinte años. Fueron tan adelantados a su tiempo que, pese a algunas texturas, se siguen viendo muy bien.

Shenmue I & II

EL AUSTERO RENACIMIENTO DE DOS OBRAS MAESTRAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
d3t (Keywords)

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 34,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

***Shenmue* es una saga que nos ha marcado a muchos, hasta el punto de considerarla la mejor de la historia, pero ha habido que esperar diecisiete años para verla nuevamente en liza.**

Con Yu Suzuki trabajando ya en la tercera parte al frente de su propio estudio, Ys Net, era imprescindible reeditar estos dos juegos, para ponerlos en conocimiento de nuevos públicos y para contentar a los fieles fans de los originales. En los 80 y los 90, AM2 había sido ya uno de los estudios más importantes de la industria, merced a sus avances tecnológicos en los salones recreativos para simular el 3D, con el scaling y los polígonos, pero lo que hizo con *Shenmue*, un juego enfocado al mercado doméstico (inicialmente para Saturn y, a la postre, para Dreamcast), fue una brutalidad adelantada a su tiempo: gráficos, mecánicas variopintas y un mundo abierto increíblemente vivo se dieron la mano para asombrar a los pocos que tuvieron la última consola de Sega. AM2 marcó un antes y un después, y no ha vuelto a haber nada igual, si bien géneros como el drama interactivo de David Cage o los walking simulators tomaron muchas ideas de la serie de Sega.

Dos clásicos atemporales

Los dos *Shenmue* forman un todo conjuntamente. Jugar al segundo sin conocer el primero no tiene sentido, pues se trata de una historia con continuidad, algo poco habitual en los tiempos que corren. Así, se cuenta el viaje de Ryo Hazuki por Yokosuka, Hong Kong y Guilin para vengar la muerte de su padre a manos de Lan Di, un misterioso maestro de artes marciales.

Las dos aventuras tienen una jugabilidad y unos gráficos que han aguantado bien el paso del tiempo. La exploración sigue siendo única. Pese al tiempo transcurrido, los múltiples escenarios se sienten más vivos que casi los de cualquier RPG actual, ya que podemos interactuar con todos sus habitantes (algunos conocidos de Ryo y otros totalmente anónimos). Todos tienen voces y son esenciales para

LA PUESTA AL DÍA NO ESTÁ LO CUIDADA QUE DEBERÍA, PERO SON DOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA

LO MEJOR

El desarrollo sigue siendo único y, como los gráficos, ha resistido muy bien el paso del tiempo. La ambientación y la forma en que está construido su mundo. La música es pura nostalgia.

LO PEOR

Está en inglés y su ritmo lento puede desconcertar a algunos. D3t no se ha molestado ni en unificar los formatos de pantalla. La pobre optimización del audio. El control puede resultar algo brusco.

Los combates a lo *Virtua Fighter* aguantan el tipo, y el aprendizaje y la mejora de las técnicas los hacen únicos.





Así de feas se ven las escenas de vídeo de *Shenmue II*, con un recuadro negro alrededor, pese a que la imagen en sí tiene formato panorámico...



Trabajar en el puerto con una carretilla elevadora es una de las muchas mecánicas que distinguen a *Shenmue* de cualquier otro videojuego.

averiguar adónde ir, pues nunca se nos marca un punto de destino exacto. En eso, también juegan un papel importante los mapas que hay por las calles o la libreta en la que el protagonista va tomando notas. Por otra parte, el propio mundo y sus gentes se comportan en base a una rutina horaria, que debemos tener en cuenta, ya sea para ir a dormir, para poder entrar a un establecimiento, para coger el autobús... Esto es importante, pues, si sois nuevos en la saga, el ritmo os puede parecer lentísimo, ya que, a veces, hay que hacer tiempo para poder cumplir ciertas tareas, sobre todo en la primera parte (en la segunda, hay una opción para adelantar la hora).

A esa fórmula de mundo abierto, hay que añadir combates a lo *Virtua Fighter* (no olvidemos que *Shenmue* iba a ser un RPG de dicha saga), quick time events, minijuegos (incluidas máquinas recreativas como *Hang-On*, *Space Harrier*, *OutRun* o *Afterburner II*) o rarezas como trabajar en el puerto cargando cajas, con una carretilla elevadora o a pulso. Mención especial merece también la música, que nos hace viajar en el espacio y en el tiempo. Eso sí, tanto las voces como los textos se mantienen en inglés, como en su día.

La ley del mínimo esfuerzo

Dicho todo eso, advertimos que esto no es una remasterización, sino un port mondo y lirondo... D3t ha remozado el menú y la interfaz, amén de añadir algún extra, como una opción de viaje rápido o guardado libre de la partida, pero el núcleo es el mismo, y eso implica que, por ejemplo, el movimiento de Ryo al caminar "sobre su eje" sea tosco y que la cámara sólo rote 180º.

Ahora bien, lo peor es que la optimización deja mucho que desear. Para empezar, hace falta descargar el parche del día 1, pues lo que viene en el disco tiene problemas críticos. En materia visual, sólo se ha subido la resolución a 1080p y se ha adaptado la jugabilidad al formato de pantalla 16:9, pero las escenas de vídeo se han dejado en 4:3. Para la primera entrega, se ha cogido la versión de Dreamcast y, para la segunda, la de Xbox. El estudio no se ha molestado en unificar y el resultado es un engrudo: en *Shenmue I*, hay bandas negras laterales, mientras que, en la secuela, se turnan esas bandas... y un gigantesco marco negro. Aparte, hay algún problema de iluminación y, de vez en cuando, la imagen se oscurece. En cuanto al sonido, hay altibajos de volumen en los efectos FX, pequeñas omisiones y alguna reverberación.

La puesta al día no está lo cuidada que debería, pero son dos de los mejores juegos de la historia y nos congratulamos de que renazcan cual fénix.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Aquí, es vital distinguir dos cosas. El port que se ha marcado d3t deja mucho que desear, por la optimización de la imagen y del audio, pero los dos *Shenmue* siguen siendo obras maestras que inspiraron incluso géneros (pero sin que haya habido nada igual) y que han envejecido con mucha dignidad.

79



El halo, la gran novedad técnica de 2018, condiciona la visibilidad desde el cockpit, pero, si se quiere, se puede eliminar por completo.

F1 2018

MÁS CABALLOS DE POTENCIA PARA EL MOTOR V6 HÍBRIDO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters Birmingham

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-22

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Con las sagas de velocidad basadas en campeonatos reales, es difícil innovar, y más si una empresa lleva toda una década gestionando la licencia. Aun así, un año más, Codemasters sigue añadiéndole potencia a su Fórmula 1.

Después de su decepcionante estreno en PS4 y Xbox One con *F1 2015*, la compañía aclaró sus ideas y no ha parado de progresar. *F1 2018* es la culminación de ese proceso, justo en la temporada más interesante de todas las que ha habido en la era híbrida, con Sebastian Vettel y Lewis Hamilton jugándose el título y con tres escuderías, como son Mercedes, Ferrari y Red Bull, disputándose las victorias.

El juego recrea a la perfección el desarrollo de los grandes premios, con las elecciones de neumáticos de Pirelli, las paradas en boxes, la estructura de las sesiones... Además, vuelven a estar fielmente recreadas las caras de los pilotos y los directores técnicos de los diez equipos del campeonato. Como en la realidad, se ha introducido el halo, lo que dificulta la visión al jugar con la cámara ubicada en el casco. Asimismo, es posible cambiar la configuración del ERS, el sistema de recuperación de energía, para tener un plus de velocidad en el momento exacto en que lo necesitemos. Es decir, es un juego hecho para puristas del Gran Circo.

Seguramente, la adición más relevante es la del circuito de Paul Ricard, junto con el regreso de Hockenheim. La lástima es que se ha perdido el trazado de Sepang. Aparte, el número de coches clásicos se ha ampliado de doce a veinte, sacados del período de 1972 a 2010. Así, hay modelos de Ferrari, McLaren, Lotus, Renault, Red Bull, Williams y Brawn. Por desgracia, dos de ellos no están en el disco, sino que van asociados a un código para las ediciones del día 1... o a un pérfido DLC.

Agarre y un largo recorrido

Como es habitual en Codemasters, el juego ofrece un control fantástico, a caballo entre arcade y simulación, que se puede configurar muy ampliamente. Recomendamos encarecidamente

NO PUEDE INVENTAR LA RUEDA, PERO ES UN JUEGO COMPLETÍSIMO; ESO SÍ, NO HAY PISTAS CLÁSICAS COMO EN F1 2013

LO MEJOR

El control es fabuloso y resulta muy configurable. Las variantes del modo Campeonatos suponen más contenido y duración. La Superlicencia del online. Hay nuevos detalles visuales aquí y allá.

LO PEOR

El Brawn 2009 y el Williams 2003 no se incluyen de serie en el disco. Se echan en falta pistas clásicas. Las entrevistas del modo Carrera son sosas. La IA sigue siendo timorata en la primera curva.

El circuito de Paul Ricard, con sus escapatorias "tricolor", ha sido la principal incorporación de esta temporada.





Claire, la "Noemí de Miguel" del modo Carrera profesional, nos entrevista en los grandes premios, aunque sus preguntas se repiten más que el ajo.



Hay veinte coches clásicos. Tanto su maniobrabilidad como el sonido de los motores difieren mucho de los de los actuales V6 híbridos.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Curva a curva, Codemasters sigue puliendo su fórmula estrella. El control de los monoplazas es una delicia, sobre todo con volante, y los gráficos lucen mejor que nunca. Pese al inevitable continuismo, todos los modos offline y online cuentan con opciones adicionales y se ha ampliado el garaje clásico.

87

jugar con volante, pues la experiencia es mucho más satisfactoria, sobre todo para gestionar los contravolantes. Y, si no sois duchos en el arte de conducir, se puede tirar del típico rebobinado. Por otra parte, la IA ofrece un inmenso rango de dificultades, aunque sigue pecando de agresiva en la primera recta y de timorata en la primer curva. Ya luego se estabiliza y puede ser un hueso tremendamente duro de roer.

Los modos de juego son continuistas, pero presentan pequeños cambios. Por encima de todo, destaca Carrera profesional, donde hay que crearse un álter ego y llevarlo a lo más alto. Podemos coordinar la evolución de cuatro áreas del monoplaza y, como novedad, hay entrevistas con una periodista, que afectan a nuestra reputación, pero las preguntas se repiten a más no poder y no tienen grandes consecuencias. Más que nada, es una forma de aumentar la inmersión, mostrando sitios como la sala de pesaje de la FIA o el paddock. Por otra parte, el modo Campeonatos ofrece multitud de pequeñas competiciones especiales, con condicionantes como que haya parrillas invertidas a lo F2, en ciertos continentes o con determinadas condiciones climatológicas (la lluvia está realmente lograda). En cuanto al multijugador online, se ha añadido una Superlicencia que mide la habilidad y la deportividad para asociarlas al sistema de búsqueda de partidas. Además, se pueden configurar campeonatos para jugar con amigos e incluir pilotos manejados por la CPU.

Fibra de carbono muy pulida

Quizá no es tan fotorrealista como otros juegos de velocidad, pero *F1 2018* se ve francamente bien, a 4K y 60 fps en PS4 Pro y Xbox One X. Se mantienen todos los elementos de otras temporadas (parrilla, podio, opción de cambiar la hora del día) y se han añadido pequeños detalles, como las chispas del fondo plano al rozar con el asfalto o los apéndices de los alerones, que se pueden romper por separado al chocar.

No puede inventar la rueda, pero es un juego completísimo. Eso sí, si hay coches clásicos, también debería haber circuitos del pasado, como en *F1 2013*.

VUESTRA OPINIÓN

@Noble_2909

"Por fin puedo revelar la aventura en la que me he embarcado y que me puede cambiar la vida. Con privilegio y honor, ahora formo parte de la familia de eSports de Mercedes AMG, como piloto de F1 2018. Una oportunidad increíble, pero esto es sólo el principio..."

@romerosimracing

"F1 2018 tiene pintaza, pero, si no tiene realidad virtual, no compro."



El Muñeco ha amaestrado a su ejército de gallinas para formar coreografías tan hermosas y letales como ésta.

Guacamelee! 2

PREPÁRATE PARA VISITAR EL INFIERNO... LITERALMENTE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
DrinkBox Studios

DISTRIBUIDOR
DrinkBox Studios

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Muchos juegos han explotado la fórmula metroidvania, pero pocos con tanto salero como *Guacamelee!* Cinco años después de la primera entrega, y cuatro después de la *Super Turbo Championship Edition*, Juan Aguacate regresa a PS4 y PC con otra aventura, en la que volverá a demostrar sus dotes para la lucha en el mundo de los vivos... y en el de los muertos.

La trama de esta secuela arranca siete años después del original, con Juan convertido en un padre de familia que añora los tiempos de gloria, aunque no tardará en enfundarse de nuevo la máscara de luchador para evitar la desaparición del Mexiverso y sus múltiples líneas temporales. No vamos a destripar más la historia, porque uno de los mayores placeres de este juego, como pasaba con su predecesor, es descubrir por uno mismo su delirante trama, y sus incontables guiños hacia clásicos del videojuego. Aquí, los encontrarás a toneladas, desde el primer minuto de juego.

Solo o en compañía

Al igual que en el *Guacamelee!* original, a lo largo de esta nueva aventura 2D iremos desbloqueando habilidades y movimientos que nos darán acceso a nuevas localizaciones dentro de un mapa gigantesco, en el que tendremos que ir saltando (al principio a través de portales, luego con un simple toque de botón) entre el mundo de los vivos y el de los muertos para utilizar determinadas plataformas, eliminar a ciertos enemigos y esquivar trampas. El sistema de lucha es idéntico al del juego de 2013, con enemigos protegidos por una barrera de color que sólo puede ser destruida con un movimiento especial específico (al igual que algunos obstáculos). Podemos ir desbloqueando mejoras a través de cinco árboles de habilidades y, si en el original podíamos compartir la aventura con un amigo en cooperativo local, esta vez la cifra de jugadores aumenta a cuatro, con la opción de elegir personaje (o disfraz) en cualquiera de los altares donde se guarda partida. A Juan y Tostada se les

GUACAMELEE! 2 PERMITE HASTA A CUATRO JUGADORES COMPARTIR LA AVENTURA EN COOPERATIVO LOCAL

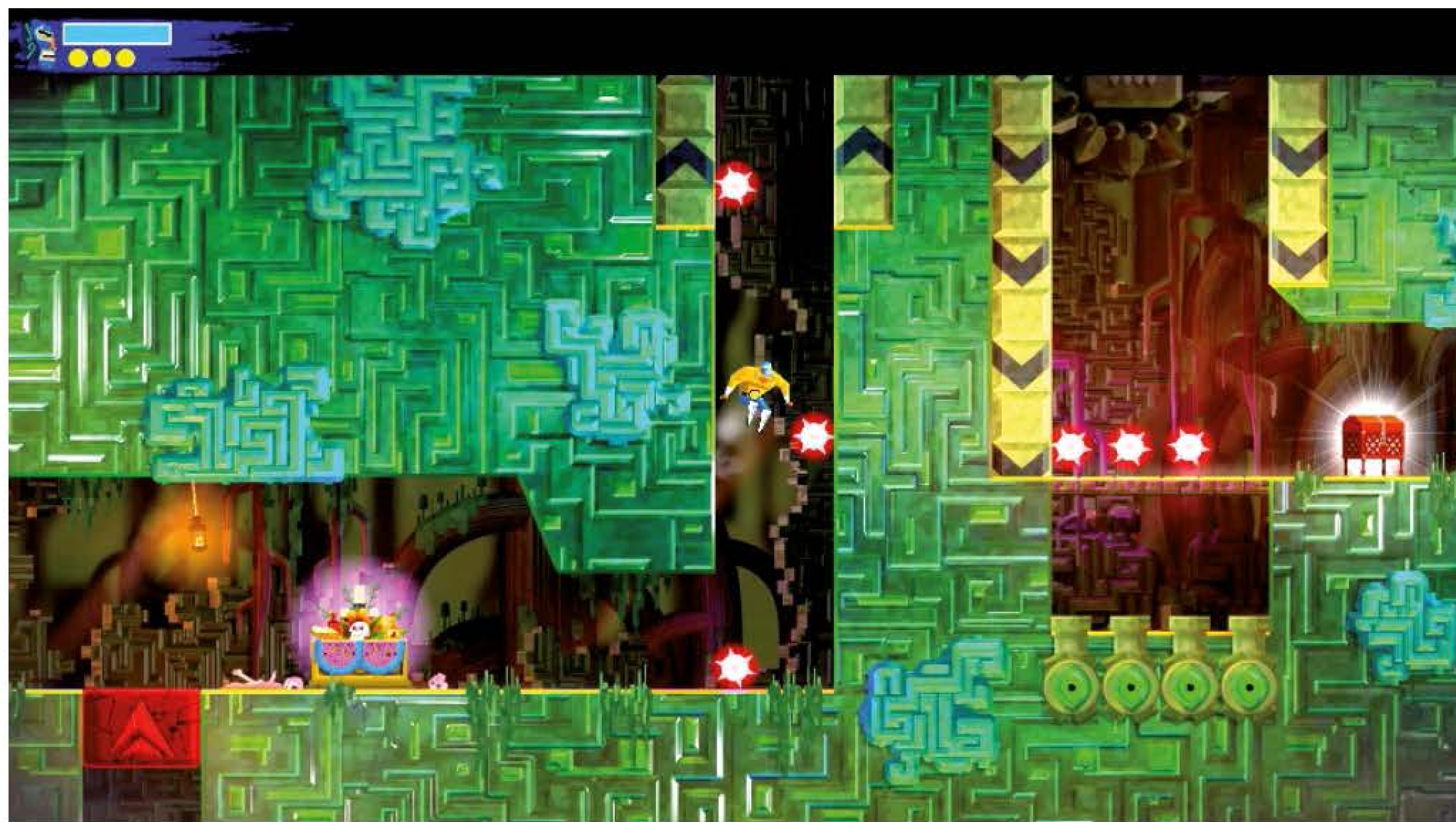
LO MEJOR

Los guiños a clásicos de los videojuegos y los gags, algunos de ellos con bastante mala baba, como la submisión de las cajas de botín o el mini RPG. La música es una absoluta delicia.

LO PEOR

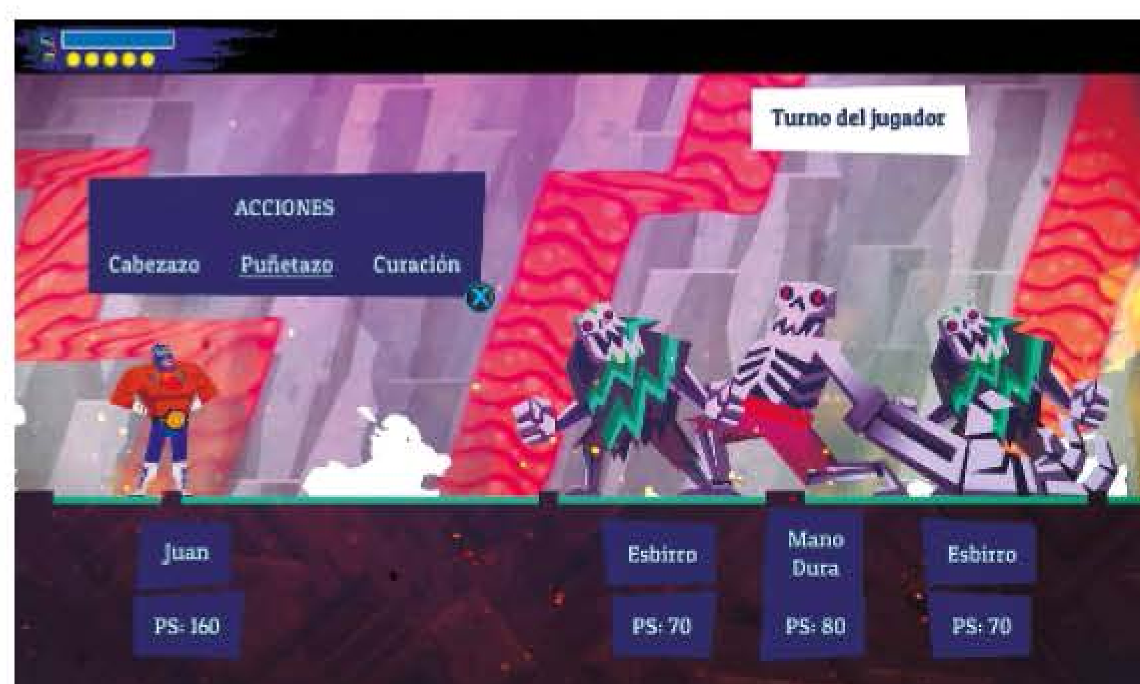
En ocasiones, dan ganas de tirar la toalla debido a un unos picos de dificultad absurdos. Y no sucede en los últimos compases del juego, sino cuando apenas llevas cuatro horas de partida.

En los altares, podemos grabar partida automáticamente, además de cambiar de personaje o de disfraz.





Algunos niveles sólo pueden ser explorados bajo la forma de un pollo (con el que también podremos atacar). Ojo al Chozo de *Metroid*.



Merece la pena explorar el mapa a conciencia para localizar las misiones secundarias. Ésta se chotea a conciencia de los J-RPG.

unen esta vez Uay Chivo y la mismísima Xtabay a lo largo de una odisea que empieza de manera bastante relajada, pero que no tarda en ponernos las cosas realmente difíciles.

Aquí se viene a morir

En su día, me pasé el *Guacamelee!* original sin problemas, pero esta secuela ha llegado a sacarme de quicio debido a unos inesperados picos de dificultad, que aparecen a partir de las cuatro horas de partida y me acabaron llevando por la calle de la amargura el resto del juego. En una ocasión, fue el combate contra un jefe el que me obligó a volver hacia atrás para "farmear" oro con el que mejorar al personaje antes de volver a intentarlo una hora después; en otra, fueron segmentos de plataformas tan correosos que no desentonarían en un *Super Meat Boy*. Como todo en esta vida, puede superarse con algo de paciencia, pero sigo sin entender algunas decisiones de diseño, como poner los desafíos más duros cerca de un cofre (de oro, vida o energía). Al final, compensa más volver atrás en el mapa y liquidar enemigos, para conseguir dinero, que perder horas de tu vida en pantallas absolutamente demenciales. Y es una pena, porque, salvo por este detalle, *Guacamelee! 2* es brillante. La música es absolutamente deliciosa, los gráficos derrochan encanto y los gags son memorables. Merece la pena apartarte del objetivo principal para buscar las misiones secundarias, que van desde el homenaje a ciertos iconos del videojuego hasta críticas feroces hacia los detractores del primer *Guacamelee!* e, incluso, sobre las cajas de botín. Afortunadamente, contamos con vidas infinitas y los mencionados altares que permiten grabar partida (y hay muchísimos), pero no he podido evitar un sentimiento de frustración que no tuve con la primera entrega. De hecho, en el momento de escribir este análisis, aún no había podido finiquitar la aventura, atrapado en el último templo del juego tras trece horas de partida registradas (aunque fueron muchas más de tiempo real). Tengo colegas de la prensa que, al parecer, se lo han acabado en unas nueve horas. También es verdad que yo pasé mucho tiempo explorando cada recoveco del mapa, pero ahí radica la gracia de un metroidvania, en volver a buscar qué nos hemos podido dejar atrás. Confío en que vosotros no sufriréis tanto, pero, si ése es el caso, os pido que no tiréis la toalla. *Guacamelee! 2* se pasa de rosca en ocasiones, pero sus virtudes están muy por encima de los esfuerzos de DrinkBox Studios por destrozar nuestros pulgares. Al fin y al cabo, la gloria de combatir bajo la forma de un pollo está por encima de todo.



OPINIÓN

El primer *Guacamelee!* me chifló, y la secuela me engatusó desde el primer minuto, aunque también acabó sacándome de mis casillas con unos picos de dificultad de lo más traicioneros. Más os valdrá tener paciencia, además de habilidad, porque la nueva odisea de Juan Aguacate no es ningún paseo.

86

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis









■ Abrir compuertas, activar interruptores o mover a los enemigos son algunas de las opciones de la app de multijugador asimétrico.

The Persistence

EN EL SALÓN, TODOS PUEDEN OÍR TUS GRITOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Firesprite LTD

DISTRIBUIDOR
Firesprite LTD

JUGADORES
1 - 5 (vía app)

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Acción, terror y sigilo se funden a la perfección en este shooter espacial, que aprovecha la inmersión de PS VR para trasladarnos a una lejana galaxia. Es un viaje que nos lleva, casi literalmente, al interior de una enorme y misteriosa nave varada en el espacio profundo, la Persistence. Allí, vivimos una manida historia que sirve para dar cierta coherencia a la verdadera razón de ser de esta aventura: hacernos sentir dentro de películas como "Alien: El octavo pasajero". Y creednos que lo consigue.

Aprendiendo de una muerte segura

La propuesta es simple: recorrer una amplia serie de estancias plagadas de objetos que recolectar y de feroces clones capaces de acabar con nuestra vida en un instante. Así, la primera partida, en la que apenas vamos armados, nos obliga a avanzar con la máxima cautela, lo que fomenta un agobiante clima de tensión. Poco a poco, y con los recursos obtenidos, somos capaces de crear distintas armas, gadgets y mejoras de nuestra armadura. Si morimos, algo que es frecuente al principio, conservamos algunas de estas ventajas, pero toda la disposición de la nave cambia de manera procedural, haciendo que, aunque estemos mejor preparados, la impresión de enfrentarnos a lo desconocido nunca se desvanezca. Esa sensación nos acompaña durante las 5-7 horas que dura la aventura, que se apoya en un genial uso de la RV para meternos de lleno en su sofocante atmósfera. Esconderse en las sombras, pasar desapercibidos o eliminar a los enemigos por la espalda se convierte en una intensa experiencia que demuestra las posibilidades de una tecnología que, además, se vuelve más social que nunca gracias al multijugador asimétrico, que permite hasta a cuatro amigos conectarse a través de una app móvil para interactuar. ■

OPINIÓN

Un shooter muy bien ejecutado y que aprovecha a la perfección las capacidades inmersivas de PS VR para crear una terrorífica y agobiante atmósfera. No es muy largo, pero su naturaleza de roguelike hace que cada partida sea distinta.

80

■ Por David Alonso @Davealonsoh

La nueva entrega de esta hilarante saga de minijuegos nos ofrece 316 pruebas de lo más divertidas y sorprendentes. Las risas están aseguradas.









El juego oculta un montón de modos extra, desafíos y desbloqueables que harán las delicias de los "coleccionistas".

WarioWare Gold

LOS GRANDES ÉXITOS DE WARIO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Minijuegos

DESARROLLADOR
Intelligent Systems

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Nacida en 2003, *WarioWare* es una de las series más locas, atípicas y divertidas de la historia de Nintendo, y este recopilatorio, *Gold*, no es una excepción. Se trata de una alocada colección de 316 minijuegos (muchos adaptaciones de los vistos en otras entregas) de tres a cinco segundos de duración, en los que tenemos que tocar la pantalla, girar la consola o soplar al micro para llevar a cabo las tareas más absurdas, desde sacar la Espada Maestra con Link a hacer estornudar a un gorrino...

La liga de las risas

Estos microjuegos se articulan en un modo Historia compuesto por tres ligas: Botones (jugamos con la cruceta y el botón A), Giro (con el giroscopio) y Táctil. Al completarlas, habilitamos una última liga que combina todos los tipos de prueba y añade el uso del micro. Una vez superadas (en un par de horas), desbloquearemos otras opciones, como las Misiones (150 retos extra) o los Desafíos. Son nueve modos que introducen variantes, como A lo loco, un remix de todas las pruebas, o Combate, que es un multijugador para dos, aunque, por desgracia, no permite compartir el juego vía modo descarga.

Aluvión de extras

Una de las novedades del modo Historia es que, al superar pruebas, obtenemos monedas con las que podemos comprar extras, desde cartas a vinilos, que se recogen en Colección, donde hay desde un estudio de grabación, donde podremos doblar todas las escenas con nuestra voz, hasta una enciclopedia Nintendo, pasando por despertadores. El resultado es un título muy completo, que disfrutarán, sobre todo, quienes no conozcan la serie. Si te llaman los juegos "raros" que buscan la diversión por encima de todo, *WarioWare Gold* es tu juego.



OPINIÓN

Es como un "greatest hits" de la serie más loca de Nintendo, con 316 minijuegos que exigen reflejos y velocidad y que rezuman humor. Una divertida locura que peca de "corta" y a la que le falta un modo descarga para potenciar el multijugador.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

A la derecha, puedes ver uno de los X Challenge en toda su gloria: duelos contra parejas de Mavericks. El más difícil todavía.









X7 y *X8* abrazaron los polígonos con mediocres resultados. Incluso con la remasterización de Capcom, siguen siendo peores que las entregas para Super Nintendo.

Mega Man X: Legacy Collection 1 y 2

25 AÑOS DE HISTORIA, RESUMIDOS EN DOS ENTREGAS DESIGUALES

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Plataformas

DESARROLLADOR Capcom

DISTRIBUIDOR Capcom

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 19,99 € (cada uno)

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 12

Tras comercializar en Switch sendos recopilatorios con el legado del Mega Man clásico, Capcom repite jugada con la saga *X*, aunque los europeos nos quedamos sin lanzamiento en formato físico.

Mega Man X: Legacy Collection 1 recoge los tres primeros capítulos, creados originalmente para SNES, y el cuarto, lanzado en 1997 para PSOne y Saturn. *Legacy Collection 2*, por su parte, reúne el maravilloso *X5* y los mediocres *X6*, *X7* y *X8*. En el caso de estos dos últimos, en los que se abrazaron los polígonos, hay que hablar de remasterización, en lugar de emulación. Y, aun así, han envejecido bastante peor que las entregas 2D, tanto en gráficos como en jugabilidad.

Muchos extras y duelos de dos contra uno.

Las dos entregas ofrecen toneladas de extras, entre galerías de arte y merchandising y menús de música, y permiten elegir entre la versión japonesa y la occidental de cada juego. También comparten algunos extras, como el anime "El Día de Sigma" (creado originalmente para *Mega Man Maverick Hunter X*), y, pensando en los usuarios menos pacientes, todos los juegos pueden disfrutarse en modo Principiante, con una dificultad más relajada que en los originales. Pero, sin duda, el plato fuerte es el modo X Challenge, que permite enfrentarse a diversas parejas de Mavericks en sucesivos combates, y que supone un auténtico desafío incluso para los mayores fans de la saga.

Podemos comprar ambas colecciones por separado o juntas por 38,99 €, pero sólo en PS4 y Xbox One. De haber puntuado ambos lanzamientos por separado, teniendo en cuenta la calidad de sus juegos, *Legacy Collection 1* ganaría por goleada. El segundo sólo merece la pena por *X5* y por completar la colección, así que, si tu presupuesto es limitado, elige el primero sin dudarlo.



OPINIÓN

Si eres un fan completista, no te temblará el pulso a la hora de comprar las dos entregas, aunque el primer lote es claramente superior. En cualquier caso, la emulación es excelente e incluyen ingentes cantidades de material extra.

80

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS Switch | PC



Flat Heroes

ESTOS CUADRADOS VALEN MUCHO

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Puzle
DESARROLLADOR Parallel Games
DISTRIBUIDOR Deck 13
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: No. Digital: 9,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

Los españoles Lucas González y Roger Valldeperas dejaron TT Games para crear su propio juego de acción y plataformas, en un planteamiento que no puede ser más minimalista ni, al mismo tiempo, más adictivo y divertido.

Ni tutoria, ni casi menú. *Flat Heroes* nos pone a controlar a los pequeños cuadrados protagonistas sin rodeos para que, de forma natural, vayamos aprendiendo sus controles. Éstos se resumen en salto, impulso, pegarnos a la pared y una pequeña onda con la que atacar. Cada nivel lo empezamos a ciegas y, de repente, llega algún tipo de ataque que debemos sortear: unas bolas que se lanzan a por nosotros, rayos que rebotan tras marcar su recorrido, decenas de flechas que nos persiguen, tiras de disparos que salen de las paredes... o todo junto. Algunas pantallas se pueden pasar a la primera, pero, en general, vamos aprendiendo tras cada uno de los muchos intentos.

Paciencia y diversión al cuadrado

La campaña principal tiene 150 niveles y, en ellos, encontramos un diseño brillante, siempre en un esquema de catorce fases más jefe. Luego, están los 150 de un modo heroico... que puede hacer volar más de una Switch por la desesperación. ¡Pero cómo se disfruta! Sobre todo, si compartimos la experiencia. Aunque ojo: a veces, jugar en cooperativo facilita el nivel, pero, otras, sucede todo lo contrario. Lo que es seguro es que no habrá ganadores, ya que, acertadamente, no hay puntos ni tiempo. Para picarnos, tenemos seis modos versus muy variados, y otros seis de supervivencia, un estilo que, además, cuenta con un reto online diario.



OPINIÓN

Una mezcla de plataformas, acción y puzle directa y minimalista, que reta constantemente, y que desborda mimo e imaginación. Además, encaja de lujo en Switch, para la que parece haber nacido... aunque pueda llegar a desesperar.

85

Por Luis Galán @LuisGalan

PLATAFORMAS PS4 | One | Switch | PC



Overcooked 2

COCINANDO EN COMPAÑÍA

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Estrategia / Fiesta
DESARROLLADOR Ghost Town Games
DISTRIBUIDOR Team17
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico Switch: 39,95 €. Físico PS4 / One: 29,95 €. Digital: 24,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

Tras conseguir un gran éxito en 2016, Ghost Town Games y Team17 vuelven a la carga con esta secuela del fantástico *Overcooked*, en la que cocinar de manera cooperativa es más divertido, si cabe.

Esta segunda parte mantiene la misma premisa: aprender todas las recetas que podamos para acabar con una gran amenaza. Tal misión nos lleva a recorrer un mapa con más de 40 niveles, en los que, solos o con hasta tres amigos más, debemos preparar los platos que los clientes piden en un tiempo limitado. Dependiendo de los platos que hayamos entregado, conseguimos una puntuación u otra y, con ella, de una a tres estrellas, lo que nos permite avanzar por niveles repletos de novedades.

Más divertido que nunca

Además de nuevos chefs y recetas, se han añadido nuevos lugares, como un restaurante de sushi o una escuela de magia. Lo que tienen en común son nuevas mecánicas, como poder lanzar comida de unos a otros, nuevos utensilios (como las mezcladoras) e, incluso, nuevas plataformas que nos permiten teletransportarnos de una parte a otra del escenario. Por no hablar del dinamismo: tan pronto podemos estar cocinando en el aire como estar a ras de suelo con todo cambiado de lugar. Todo ello añade un grado extra de dificultad al proceso de cocinar, que puede resultar caótico, si no nos coordinamos con el resto de jugadores. El manejo de los personajes no es del todo preciso, pero, si a todo lo anterior le añadimos la posibilidad de jugar online en cualquiera de sus modos de juego, estamos ante una secuela bastante redonda.



OPINIÓN

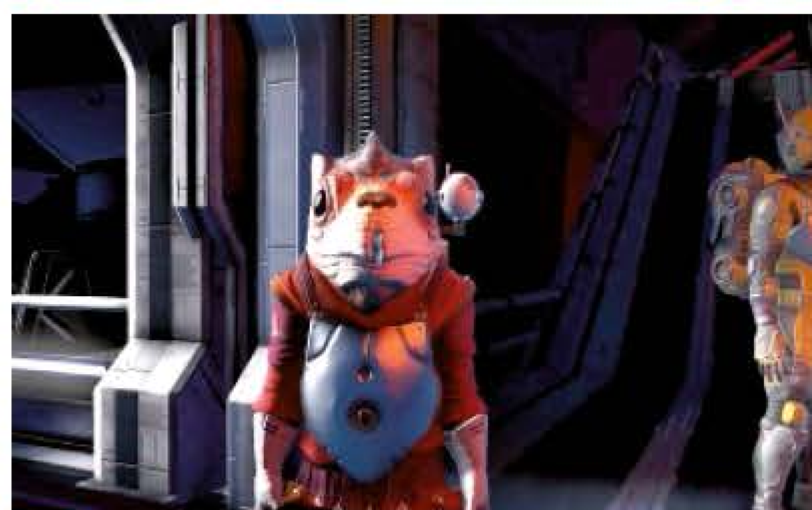
Superar las diferentes cocinas, sobre todo en cooperativo, nunca había sido tan divertido. Puede que necesite algunas mejoras, como mayor precisión en el control del personaje, pero sus novedades, como poder jugar online, compensan.

85

Por Elisabeth López @EliGamesLife

■ *Next* por fin permite explorar el universo en compañía de amigos. Mola, pero no aporta tanta variedad como se esperaba. Aún queda margen de mejora.









■ Podemos construir bases en los planetas y usarlas como puntos de viaje rápido, para no tener que cruzar todo el universo.

No Man's Sky Next

TODOS MERECEMOS UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Hello Games

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95€
Digital: 49,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

En 2016, Hello Games lanzó *No Man's Sky*, un título que prometía revolucionar el mundo de los juegos de exploración espacial, con un enorme universo multijugador de miles de planetas generados de manera procedural. Por desgracia, el producto final no fue ni la mitad de lo que se había prometido y se lió una buena.

Ahora, dos años después, la compañía ha lanzado *No Man's Sky Next* en Xbox One, introduciendo todas las mejoras que han ido llegando a PS4 y PC, y añadiendo otras que se pueden descargar gratis en las otras plataformas.

Lo prometido es deuda para Hello Games

La actualización *Next* ha introducido, al fin, el multijugador, cuya ausencia en el lanzamiento original fue la gran culpable de las críticas. Ahora, podemos jugar en compañía de hasta tres amigos y realizar algunas misiones multijugador, sencillas y repetitivas, y acciones especiales, como intercambiar objetos o interactuar con un sistema de gestos. También se ha introducido un nuevo sistema de comercio, un mejorado sistema de inventario, que puede ser aún más abrumador para jugadores nuevos, y la posibilidad de cambiar entre primera y tercera persona y de elegir raza. También se han introducido las fragatas, que podemos reclutar y mandar a realizar misiones para conseguir unidades, y llegan dos nuevos niveles de dificultad, uno de ellos con muerte permanente (no se recupera el inventario al morir). El apartado visual también ha mejorado en esta versión, especialmente en One X, pero sufre caídas de frames puntuales al jugar en compañía. Por lo demás, es la misma aventura de exploración espacial, cargada de posibilidades que aún deben explotarse. Si te atrae eso de explorar libremente el espacio, configurando tu nave y eligiendo tu camino, lo vas a disfrutar.



OPINIÓN

El equipo de Hello Games ha trabajado duro para intentar ofrecer el juego que se prometió al principio, y va por el buen camino. Se agradece el multijugador, aunque podría ser más profundo y, desde luego, aún quedan muchas cosas por hacer.

85

■ Por Luis López Zamorano @luigynaitor



Okami HD

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura **DESARROLLADOR** Capcom **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 19,99 € 12

Hideki Kamiya presentó en 2006 una de sus obras más personales, que llega ahora a Switch, tras ser remasterizada para PS4 y One. La aventura, al más puro estilo *Zelda*, nos pone en la piel de la diosa loba Amaterasu, que tiene en el pincel celestial su mejor arma, ya que le permite alterar la realidad, por ejemplo pintando un sol para convertir la noche en día. Si jugamos en portátil, basta deslizar el dedo por la pantalla para usarlo, o mover el Joy-Con en modo TV. A la genial combinación de acción, exploración y puzles, hay que sumar unos carismáticos personajes y un apartado artístico brillante.

NOTA: 88



Go Vacation

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Minijuegos **DESARROLLADOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1-4 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 49,99 € 3

Siete años después de su estreno en Wii, *Go Vacation* llega a Switch sin apenas cambios, más allá de un ligero aumento de la resolución. Así, y tras elegir un Mii o crear un avatar personalizado, volvemos a recorrer libremente los cuatro complejos de la isla Kawawii (playa, montaña, nieve y ciudad) para participar en 50 minijuegos. Todos están pensados para disfrutar de partidas rápidas con multijugador local, y proponen sencillas pruebas basadas en deportes como el tenis, el béisbol o el golf, así como en actividades mucho más desenfadadas, como batallas de bolas de nieve. El simplificado control, tradicional o moviendo los Joy-Con, garantiza que cualquiera pueda participar sin complicaciones, pero también se traduce en una evidente falta de profundidad. Así, jugar en solitario se hace monótono y sólo cuando hay cuatro jugadores en liza resulta entretenido.

NOTA: 60



Semblance

PLATAFORMAS Switch / PC **GÉNERO** Plataformas **DESARROLLADOR** Gambitious **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 9,99 € 3

La ópera prima de Nyamakop, un estudio sudafricano de dos personas, apuesta por las plataformas, pero convirtiéndolas en parte implicada de los puzles que nos esperan. Nuestra misión es recoger orbes, y cada uno es un pequeño puzle que se desarrolla en una pantalla. Podemos hacer zoom en el escenario y buscar el mejor camino para llegar al orbe, y moldear el mundo a nuestro alrededor (deformando las plataformas o embistiéndolas para moverlas) para alcanzarlo. Un esquema sencillo, y a veces algo limitado, pero bien ejecutado y con personalidad. Lástima que sólo dure 4-5 horas.

NOTA: 75



Aces of the Luftwaffe Squadron

PLATAFORMAS PS4 / One / Switch **GÉNERO** Shooter **DESARROLLADOR** Handy Games **JUGADORES** 1-4 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 12

Esta secuela de *Aces of the Luftwaffe* vuelve a ser un shoot'em up entretenido, directo y muy vistoso, que trata de diferenciarse del resto con detalles como cooperativo para cuatro, fases variadas y con originales objetivos o el gran sentido del humor que destila, tanto en los comentarios de sus cuatro protagonistas como en las situaciones que provocan, tipo marearse e impedir que hagamos movimientos bruscos. Aún se le notan sus orígenes móviles, pero es un shooter entretenido y directo.

NOTA: 70

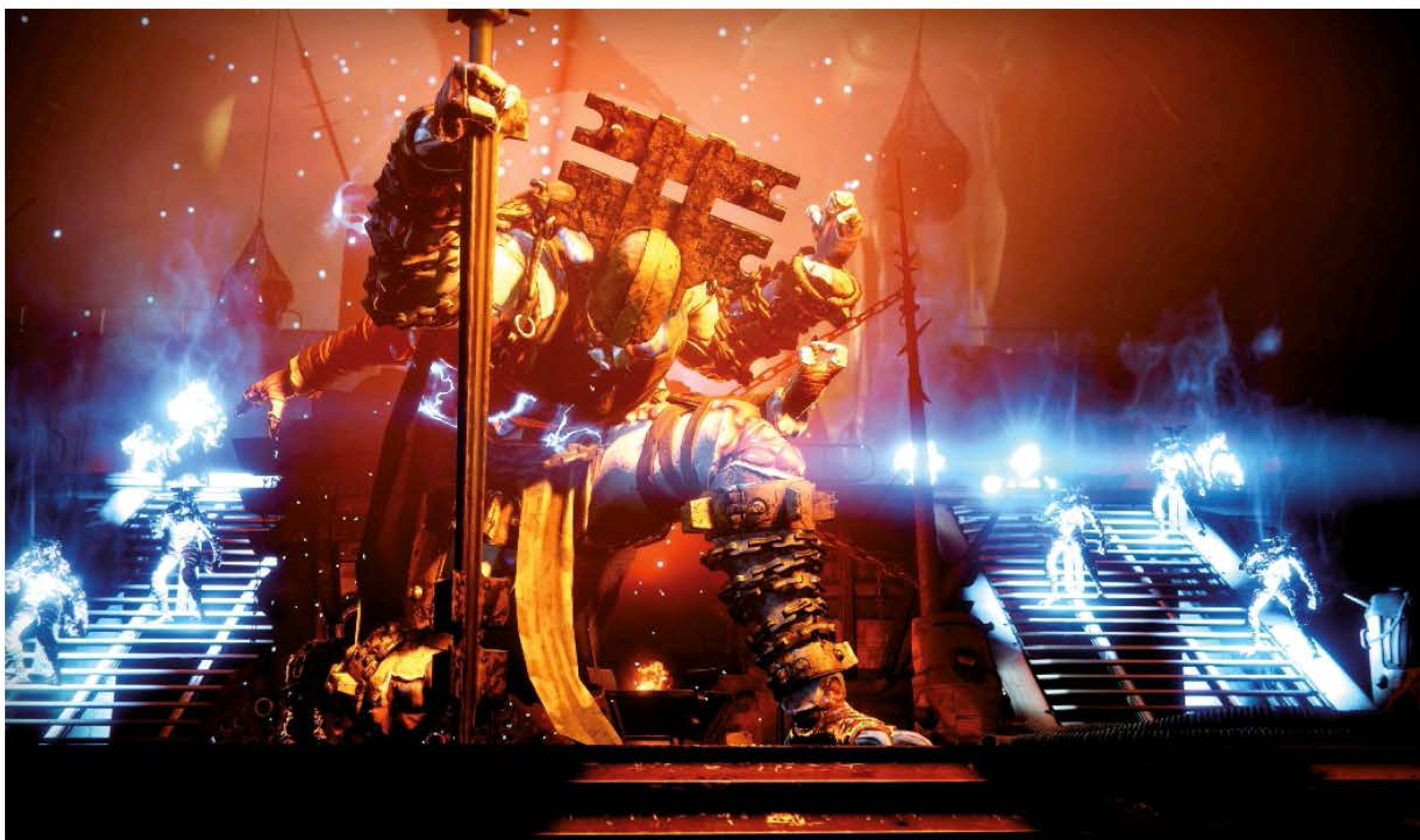


Titan Quest

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Rol **DESARROLLADOR** Iron Lore Ent. **JUGADORES** 1-6 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 39,99 € 12

Doce años después de su lanzamiento original, y tras pasar por PS4 y Xbox One, *Titan Quest* aterriza en Switch y sigue sin dar la talla, aunque mejore algunos aspectos, como la fluidez de movimientos del protagonista, y tenga el extra de poder jugarlo en cualquier parte. Esta aventura, basada en un sistema de juego al más puro *Diablo*, puede resultar entretenida, pero hace aguas por todas partes, cargada de bugs y fallos gráficos, y con una jugabilidad farragosa para los estándares actuales. Sólo la historia y poder jugar con más jugadores, tanto online como en local, la salvan de la debacle total.

NOTA: 58







Entre las nuevas armas, destacan los arcos. Su dominio completo requiere de bastante técnica, pero resultan realmente divertidos de utilizar.

DESTINY 2

PS4 | Xbox One | PC | 39,99 €

Los Renegados

La nueva gran expansión de *Destiny 2* se estrena el 4 de septiembre, y llega con la intención de llevar el universo de Bungie a un nuevo nivel.

La experiencia de *Destiny 2* crece de forma considerable gracias a este contenido descargable, que nos descubre una nueva zona del Arrecife: la Costa Enredada. Allí, la fuga de los presos de una prisión hace que nos enfrentemos a hordas de piratas, a ladrones y a los barones, los temibles líderes de los repudiados. Derrotarlos es todo un reto, ya que cada uno cuenta con unas armas y características distintas. En este inhóspito lugar, podemos probar el nuevo sistema de armas, que, por ejemplo, ahora nos permite portar tres escopetas a la vez y personalizarlas totalmente. En relación al armamento, destaca la inclusión de una nueva herramienta: el arco. Puede ser de corto, medio y largo alcance y, aunque su cadencia de disparo es limitada, resulta un arma letal en las manos adecuadas. Por otro lado, las posibilidades de combate también aumentan, gracias a los nuevos caminos para cada subclase, lo que incluye un buen número de espectaculares habilidades "súper".

En lo relativo a los modos de juego, destaca el estreno de Gambito, una modalidad "híbrida" entre JcE y JcJ. Sus partidas se disputan en dos arenas y participan dos equipos de cuatro guardianes cada uno, que se enfrentan, a su vez, a enemigos manejados por la CPU. Coordinarse bien para combatir y recolectar es vital en este nuevo modo, que está repleto de posibilidades. La guinda a esta expansión la pone la esperada nueva incursión: La Ciudad Onírica. Se nota que Bungie ha puesto toda la carne en el asador en esta raid, a la que considera "la mayor experiencia de final de juego de *Destiny*". Aún es pronto para saber si esta afirmación es cierta, pero tanto su cuidada ambientación como su desarrollo, plagado de acertijos, acción desmedida y brutales enemigos finales, apuntan muy alto.

VALORACIÓN: Las primeras impresiones son sensacionales. Eso sí, toca esperar a que la expansión se ponga en marcha para ver qué tal funciona entre el grueso de la comunidad.

NI NO KUNI II

Desafío para aventureros

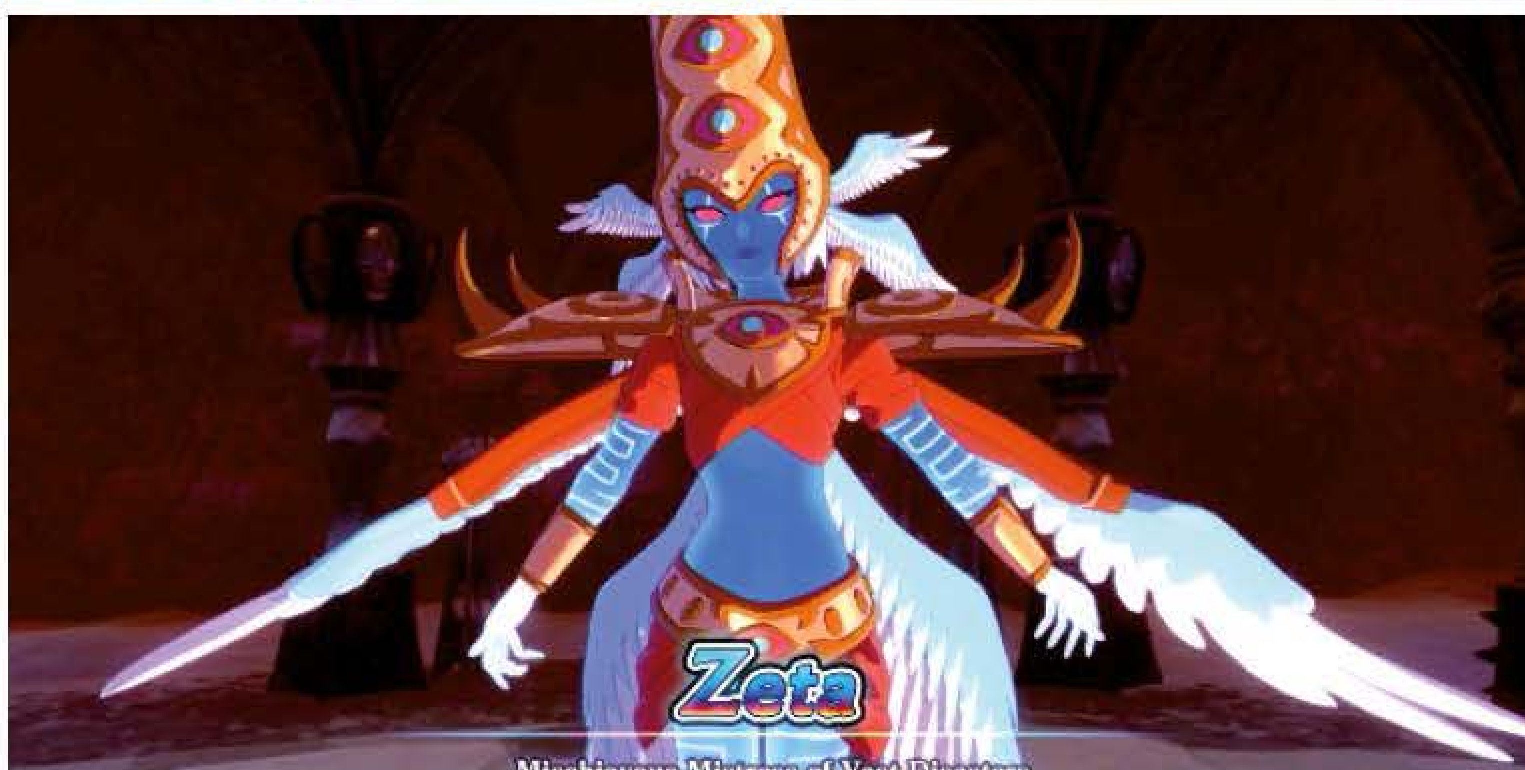
PS4 | PC | Gratis

La aventura del príncipe Evan se amplía con esta expansión gratuita, que añade un buen número de retos y extras al núcleo principal del juego. Por un lado, se expande la mazmorra del Laberinto perdido, donde nos esperan un gran número de enemigos de gran nivel. De entre ellos, destacan los nuevos enfrentamientos con los letales Theradia y Beltzabu, así como la aparición de dos nuevos jefes finales: el dragón Blackhart y Zeta, una misteriosa criatura de color azul. A todo esto hay que sumar varios añadidos más, como piezas de vestuario exclusivas y diversas tareas extra para todos aquellos que hayan finalizado la historia del juego.

VALORACIÓN: Un excelente aperitivo hasta la llegada de los próximos DLC, en especial del que expandirá la historia del Reino de Estivania.









MARIO KART 8 DELUXE

Labo y Link

Switch | Gratis

Mario Kart 8 Deluxe se actualiza y sus vehículos ya se pueden manejar usando la moto del *Kit variado* de Labo. Y la mejor manera de probar este original nuevo sistema de control es eligiendo a la versión de Link de *Breath of the Wild*, que se estrena en el juego de velocidad con su espectacular Moto Hyliana Alfa.

VALORACIÓN: Dos actualizaciones gratuitas "menores", pero que dan mucho juego.



GOD OF WAR

Nueva Partida+

PS4 | Gratis

Tras finalizar la aventura principal, este modo permite iniciar una nueva partida con ligeras variaciones. Los enemigos ahora son más duros y tienen movimientos inéditos, hay nuevos objetos y piezas de equipo disponibles y, además, se nos permite saltar las escenas cinematográficas para centrarnos en la acción.

VALORACIÓN: Ya no hay excusa para no dar una segunda vuelta al juegazo de Kratos.



HOLLOW KNIGHT

Gods and Glory

Switch | PC | Gratis

La actualización final de *Hollow Knight* incorpora a una nueva protagonista, The Godseeker, y un buen puñado de enemigos, como nuevos jefes finales. También se añaden varios temas musicales exclusivos, amuletos para coleccionar y varias sorpresas más que se desbloquean al finalizar el juego.

VALORACIÓN: Más madera de calidad para este metroidvania imprescindible.

Por Sergio Martín @replicante64

LA PRÓXIMA GENERACIÓN DE CONSO

La próxima generación de máquinas está cada día más cerca, y el potencial enfoque de su hardware está dando mucho de qué hablar y levantando un gran revuelo. Profundizamos en el tema.

SONY

XBOX SCARLETT

Microsoft ya está trabajando en la sucesora de Xbox One... y su nombre provisional es Scarlett. Además, se han desvelado (o filtrado, mejor dicho) multitud de detalles. Lo más destacado es que, según parece (recordad que no está confirmado oficialmente), llegarán varios modelos, en lugar de uno solo. De esta forma, una de las variantes sería una especie de streaming box al estilo Nvidia Shield, mientras que el otro modelo sería más convencional. Sería retrocompatible tanto con los títulos de One como con los de 360 (a eso se refería Phil Spencer cuando habló del "fin de las generaciones")... pero no haría uso de ninguna tecnología relacionada con la realidad virtual y se centraría, únicamente, en experiencias que puedan ser disfrutadas a través de una televisión. Se supone que llegará en el año 2020, probablemente a la par que PlayStation 5.



LAS

PS5

Sony está practicando una política muy distinta a la de su más directo competidor en lo que respecta a la llegada del relevo generacional. Y es algo muy entendible, teniendo en cuenta la situación actual de la que goza PS4, consola que lidera con holgura la presente generación en cuanto a ventas se refiere. Sin embargo, y a pesar de esto, varios altos cargos de Sony ya han dejado caer que el ciclo de vida de PS4 está llegando a su fin y que, por lo tanto, PlayStation 5 está más cerca de lo que algunos pudieran pensar. ¿2020? Ésa es la fecha por la que apuestan la inmensa mayoría de los analistas expertos en videojuegos, estimación que nos parece más que apropiada, dado que daría margen más que suficiente para muchas cosas: gestación y producción en masa de la consola en sí, desarrollo de videojuegos Triple A que sirvan para vender la consola, seguir exprimiendo PS4...

Nos guste o no, cada vez está más cerca el final del ciclo de las consolas actuales, principalmente de PS4 y Xbox One. Y, como es habitual cuando se aproxima un relevo generacional, la industria del videojuego comienza a revolucionarse... y ya está dando lugar a rumores, declaraciones e informaciones de todo tipo.

Microsoft da un paso al frente

Lejos de adoptar una actitud pasiva o mostrar un perfil bajo al respecto, Microsoft lo dejó muy claro en el reciente E3. Phil Spencer afirmó que ya están trabajando en la siguiente generación de consolas Xbox. No es que ofreciera mucha más información al respecto, pero dejó caer dos perlas muy interesantes. La primera es que el equipo que está encargándose de su concepción es el mismo que dio vida a la reciente Xbox One X, algo bastante lógico, por otra parte. Pero lo más llamativo es que se refirió al relevo generacional en plural, es decir, que dejó entender que veremos más de un modelo de Xbox Two, afirmación que cuadra perfectamente con la plétora de información no oficial (pero sí bastante contrastada) que se ha dejado caer tiempo después. Bajo el nombre en clave de Scarlett, Microsoft estaría trabajando en, al menos, dos modelos de Xbox Two. El primero sería tradicional e incorporaría soporte físico para albergar el software, mientras que el segundo prescindiría de esto último y se convertiría en una streaming box al estilo de lo que ofrece Nvidia Shield. Para hacer realidad este último modelo de consola, Microsoft estaría invirtiendo mucho dinero y recursos en crear un servicio en la Nube realmente potente, algo vital para la compañía norteamericana. Y, por último, también se ha filtrado que otra de las prioridades es la retrocompatibilidad total con los catálogos de One y 360, una característica que desde hace ya bastante tiempo parece clave para Microsoft y que, en la práctica, supondría evitar un lento inicio de generación a base de remasterizaciones. ¿Y cuándo se lanzará Xbox Two? Pues todo parece indicar »



SWITCH 2

Que Switch está arrasando desde que aterrizó no es ningún secreto. La máquina se ha convertido en uno de los mayores éxitos de Nintendo en toda su historia. Por eso, sería lógico pensar que esta consola híbrida tendrá un relevo... el cual no esperamos que llegue pronto. Más bien lo contrario. Entonces, ¿qué pensamos que ocurrirá a corto o medio plazo en este terreno? Pues que Nintendo probablemente lanzará un SKU (pack) de Switch sin dock, que posiblemente veamos en un futuro cercano una especie de New Switch con prestaciones técnicas más elevadas, pero total compatibilidad con su catálogo de títulos, y movimientos por el estilo. Por sus características, su posicionamiento, sus particularidades y su impacto actual, creemos que tardaremos bastantes años en asistir a la llegada de una verdadera sucesora de Switch.

» que estará lista para el año 2020... exactamente la misma fecha que los expertos están barajando para que Sony estrene la también esperada PS5.

Sony, mucho más hermética

Sony ha escogido otra estrategia muy distinta en lo relacionado con el relevo generacional, algo muy entendible teniendo en cuenta la posición de privilegio que ocupa actualmente con PS4, consola líder en ventas de largo. Más allá de proclamar que el ciclo de vida de PS4 está llegando a su fin, no se ha anunciado mucho más de manera oficial... pero sí se ha filtrado información jugosa al respecto. De entrada, según varios estudios de desarrollo e insiders de la industria, Sony envió hace ya unos meses los primeros kits de desarrollo de PS5, una declaración de intenciones. Por otra parte, parece que la compañía japonesa pretende instaurar las 4K nativas como formato estándar en PS5, y eso conlleva alcanzar, como mínimo, los 7,4 TFLOPS de potencia gráfica, según estima Timothy Lottes, ingeniero de AMD, por lo que es de esperar que PS5 cuente, al menos, con dicha potencia de procesado. Y, en cuanto a su puesta de largo, ya os lo comentamos antes: se estima que PS5 aparecerá a finales de 2020... a un precio nunca superior a los 499 euros.

¿Y qué pasa con Nintendo? La Gran N siempre ha ido a su bola, y no parece que vaya a lanzar una sustituta para Switch a corto plazo, y menos con el éxito que está teniendo. Lo que sí que pensamos es que Nintendo posiblemente lanzará nuevos packs para su consola y, muy probablemente, un modelo en plan New Switch que presente mejoras técnicas sensibles en relación al modelo original. Más despistados estamos con la sucesora de Nintendo 3DS, máquina que muchos pensábamos que no tendría relevo generacional... pero parece que Nintendo tiene la intención de concebirlo. Lo que está claro es que la próxima generación de consolas está a la vuelta de la esquina y que, durante la celebración del próximo E3, asistiremos a algunos anuncios al respecto. ■

SUCESORA 3DS

Para sorpresa de muchos, recientemente, el presidente de Nintendo, Shuntaro Furukawa, afirmó que la compañía tiene mucho interés en lanzar una sucesora de Nintendo 3DS, la veterana portátil que, ciertamente, sigue dando muchas alegrías a la compañía de Kioto. Si ya de por sí el hecho de que Switch sea una consola híbrida (portátil y sobremesa) parecía haber supuesto el punto final para las consolas únicamente portátiles fabricadas por Nintendo, el hecho de que la compañía de *Super Mario* también se haya metido de lleno en el terreno de los juegos para móviles chirría bastante con la idea de ver una sucesora para 3DS. Pero bueno, si por algo ha destacado siempre Nintendo, es por sorprendernos, así que, si piensan que todavía hay hueco para una portátil pura, habrá que creerles...



EN BUSCA DE LAS 4K NATIVAS A 60 FRAMES POR SEGUNDO

Para muchos estudios de desarrollo y compañías third party, la próxima generación de consolas estará marcada por el dúo 4K / 60 cuadros por segundo. Un objetivo realmente estimable... pero que nos genera muchas dudas: ¿de verdad que el salto más importante que podemos esperar de las próximas consolas es, "simplemente", disfrutar de gráficos a 4K y 60 fps? ¡Esperamos mucho más que eso!



JUEGOS NEXT-GEN Y CROSS-GEN

Es algo que sucede cuando se acerca el final de un ciclo de máquinas y comienzan a llegar los primeros detalles de sus sucesoras. ¿Qué títulos serán puramente de nueva generación y cuáles se apuntarán al carro intergeneracional? Aquí tenemos a los candidatos más destacados.



CYBERPUNK 2077

La nueva creación que está diseñando el equipo de CD Projekt Red nos tiene a todos babeando... y parece que seguiremos en ese estado durante bastante tiempo. Su desarrollo va realmente bien, pero el estudio ha asegurado que tardará todavía un tiempo en perfilar su nueva obra maestra. Por eso, nos asalta la duda: ¿llegará a tiempo a la presente generación, será un título cross-gen o, directamente, intentará aprovechar todo el potencial de la next-gen? El equipo afirma que saldrá en PS4 y One sí o sí. De lo que no tenemos ninguna duda es de que será uno de los mejores RPG de la historia.



THE ELDER SCROLLS VI / STARFIELD

Bethesda ya se está empezando a arrepentir de haber mostrado demasiado pronto tanto *The Elder Scrolls VI* como *Starfield*, su nueva IP espacial. La razón es que faltan años para su llegada, y Todd Howard ya habló de ellos como next-gen.



GTA VI

Aún no ha aterrizado *Red Dead Redemption II* y ya estamos deseando sumergirnos en *GTA VI*. Así funciona este sector. ¿Y cuándo podremos hacerlo? Apostamos a que a partir de 2020 en adelante, así que nos toca esperar a la next-gen.



HORIZON: ZERO DAWN 2

No se ha anunciado oficialmente, pero el primero tenía mucho potencial para secuelas y sabemos que Guerrilla Games ha ampliado sus oficinas y busca personal para su nuevo título. Seguramente llegaría a PlayStation 5 de manera exclusiva.



JUEGO DE ROCKSTEADY

Rumores de Superman... y poco más es lo que se sabe de la próxima producción de Rocksteady. Y la razón puede ser precisamente el timing: ¿lanzarla como cross-gen o esperar un poco más para que sea un título volcado en la next-gen?



HALO INFINITE

Uno de los anuncios más importantes de Microsoft en el pasado E3 fue esta esperada producción. Lo que pasa es que todavía está muy verde y usará un nuevo motor, Slipspace, por lo que es muy probable que saque partido a Xbox Scarlett.



LOS VENGADORES

A este ambicioso proyecto, anunciado en 2017, no se le ha visto aún el pelo, pero Crystal Dynamics acaba de establecer un nuevo equipo en Washington, Crystal Northwest, que se sumará al desarrollo. Tiene visos de ir para muy largo...



DARK SOULS 4

Miyazaki-san asegura que la saga ha concluido, pero todos prevemos que habrá más entregas... en algún momento. Si tuviéramos que apostar, esta producción podría acabar siendo perfectamente intergeneracional. ¿Qué opináis vosotros?



FINAL FANTASY VII REMAKE

Se anunció en el ya lejano y mítico E3 2015... y lo que le queda. Con Tetsuya Nomura centrado en *Kingdom Hearts III* y los vaivenes que ha habido en el desarrollo, todo apunta a que lo veremos, más bien, en la próxima generación de consolas.



GRAN TURISMO 7

Parece que *GT Sport* fue una especie de aperitivo, si repasamos las declaraciones que ha realizado Kazunori Yamauchi, el mandamás de Polyphony Digital. *Gran Turismo 7* está casi seguro en desarrollo y aprovechará mucho del trabajo de *Sport*.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de julio. Datos cedidos por GFK.

Switch está siendo la gran triunfadora del verano. Sólo dos tótems como *FIFA 18* y *GTA V*, en sus versiones para PS4, lograron colarse en la lista de julio, repleta de juegos de la consola de Nintendo.

JUEGOS

1	**Octopath Traveler**	Switch
2	**FIFA 18**	PS4
3	**Super Mario Odyssey**	Switch
4	**Grand Theft Auto V**	PS4
5	**Mario Tennis Aces**	Switch
6	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
7	**Captain Toad: Treasure Tracker**	Switch
8	**Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy**	Switch
9	**Minecraft**	Switch
10	**Splatoon 2**	Switch

PLATAFORMAS

PS4	1 FIFA 18 2 Grand Theft Auto V 3 Far Cry 5 4 Jurassic World Evolution 5 God of War
Xbox One	1 Crash Bandicoot: N. Sane T. 2 FIFA 18 3 Grand Theft Auto V 4 Forza Horizon 3 5 Call of Duty: WWII
Switch	1 Octopath Traveler 2 Super Mario Odyssey 3 Mario Tennis Aces 4 Mario Kart 8 Deluxe 5 Captain Toad: Treasure Tracker
PS3	1 FIFA 18 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Grand Theft Auto V 4 Dragon Ball Xenoverse 5 Tekken 6 + Tekken Tag Tour. 2 + Soul Calibur V
Xbox 360	1 FIFA 18 2 Grand Theft Auto V 3 Pro Evolution Soccer 2018 4 LEGO Dimensions 5 NBA 2K18
3DS	1 Super Mario Maker 2 Pokémon Ultrasol 3 Pokémon Ultraluna 4 Donkey Kong Country Returns 5 Animal Crossing: New Leaf
PS Vita	1 Minecraft 2 LEGO Jurassic World 3 God Eater 2: Rage Burst 4 God Wars: Future Past 5 J-Stars Victory VS+
PC	1 World of Warcraft: Battle... 2 Los Sims 4 3 Overwatch 4 Destiny 2 5 Call of Duty: WWII

En **otros países**

JAPÓN

Del 25 de junio al 1 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

Los exclusivos de Switch parecen hechos para el mercado japonés: *Mario Tennis Aces* lleva 183.460 copias, *Splatoon 2* va ya por 2,5 millones, *Mario Kart 8* está en 1,6 millones...

1. **Mario Tennis Aces** Switch
2. Minecraft Switch
3. Splatoon 2 Switch
4. The Crew 2 PS4
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch



REINO UNIDO

Del 24 al 30 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Será imposible que iguale las cifras de PS4, pero la trilogía de *Crash Bandicoot* tuvo un buen debut en Xbox One y Switch: 22.060 copias para una y 21.746 para la otra.

1. **Crash Bandicoot: N. Sane T.** One
2. Crash Bandicoot: N. Sane T. Switch
3. The Crew 2 PS4
4. Mario Tennis Aces Switch
5. God of War PS4



EE.UU.

Del 24 al 30 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Switch está siendo la gran triunfadora del verano en todo el mundo, y buena muestra de ello fueron las 231.950 unidades que acumuló *Mario Tennis Aces* en sus dos primeras semanas en Estados Unidos.

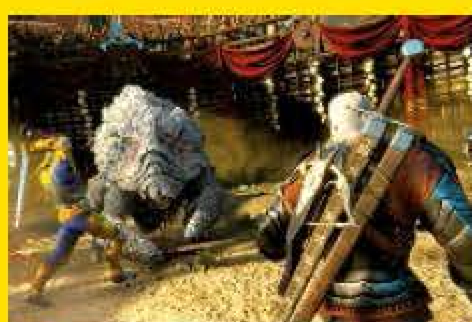
1. **Mario Tennis Aces** Switch
2. The Crew 2 PS4
3. The Crew 2 Xbox One
4. Crash Bandicoot: N. Sane T. Switch
5. Crash Bandicoot: N. Sane T. Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



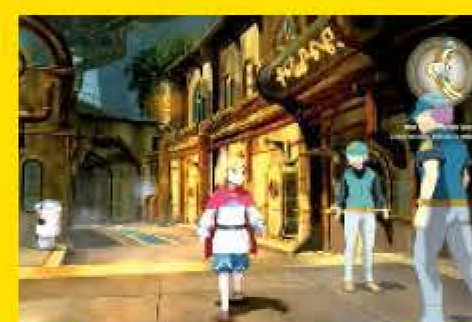
1 **God of War**
PS4



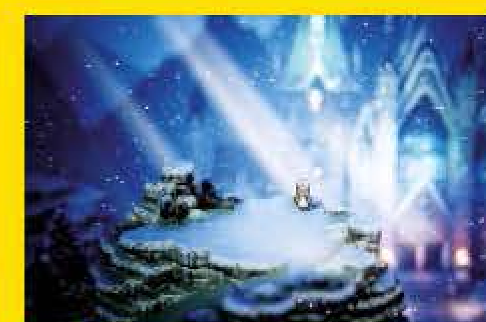
2 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Detroit: Become Human**
PS4



4 **Ni no Kuni: El renacer de un reino**
PS4 - PC



5 **Octopath Traveler**
Switch

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Octopath Traveler Switch	**Captain Toad: Treasure T.** Switch - 3DS	**WarioWare Gold** 3DS	**Sushi Striker: Way of Sushido** Switch - 3DS	**The Crew 2** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	89 / 100 *« Gracias al HD-2D y a su música, es una mezcla perfecta entre lo viejo y lo nuevo »*	85 / 100 *« Sigue manteniendo el tipo, aunque no hay apenas novedades respecto a Wii U »*	80 / 100 *« Un 'grandes éxitos' de la serie más loca de Nintendo, aunque peca de corto »*	82 / 100 *« El control táctil no es perfecto, pero es un juego de puzles muy alocado y divertido »*	75 / 100 *« Se siente casi como una expansión, pues reaprovecha mucho del primer The Crew »*
IGN Web líder en Reino Unido	9,3 / 10 *« Un sueño hecho realidad: estética y batallas rinden tributo a la era de SNES »*	8,7 / 10 *« Una parte importante de la historia moderna de Nintendo y que mejora con los años »*	7 / 10 *« Es el equivalente a ver retahílas de vídeos graciosos, pero no hay muchas novedades »*	- / 10 No disponible	7 / 10 *« Es enorme y tiene cosas fascinantes, pero sus eventos o la falta de PvP decepcionan »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8 / 10 *« A veces abraza ideas anticuadas, pero tiene cosas que no verás en ningún otro sitio »*	8 / 10 *« Sigue siendo igual de divertido, aunque los nuevos niveles no justifican volver a él »*	8 / 10 *« Un recopilatorio de grandes éxitos, ideal tanto para iniciarse como para veteranos »*	7,75 / 10 *« Sus puzles resultan originales dentro de un género manido, si bien es algo denso »*	6 / 10 *« No logra cautivar ni con su control, ni con sus eventos ni con su mundo abierto »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *« Su narrativa fragmentada generará división, pero merece la pena jugarlo »*	8 / 10 *« Está entre los mejores spin-offs de Mario, gracias a sus ideas a la antigua »*	8 / 10 *« Quince años después del original de Game Boy Advance, sigue siendo ingenioso »*	7 / 10 *« El control presenta algunos problemas, pero sus puzles dan muchas sorpresas »*	8 / 10 *« Pese a sus fallos, tiene admirables fortalezas en su multi o en la libertad que da »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	5 / 10 *« Aunque estés en su mundo físicamente, rara vez te sentirás conectado a él »*
FAMITSU Revista líder en Japón	36 / 40	- / 40	32 / 40	32 / 40	33 / 40
NOTA MEDIA	86	83	78	77	70

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1 PS4 - Xbox One - PC
Resident Evil 2
Las ansias por hincarle el diente a este remake sólo son comparables al hambre que tienen sus no muertos.
FECHA 25 de enero

2 Xbox One - PC
Forza Horizon 4
Con sus estaciones, el juego de Playground marcará otro punto de inflexión en el género de la velocidad.
FECHA 2 de octubre

3 PS4
Spider-Man
Salvo hecatombe, Insomniac nos dará el mejor juego que se haya hecho jamás sobre el Hombre Araña.
FECHA 7 de septiembre

4 PS4 - Xbox One - PC
Battlefield V
La II Guerra Mundial volverá a la palestra de la mano de DICE, con un shooter que tendrá un largo recorrido.
FECHA 19 de octubre

5 PS4 - Xbox One
Red Dead Redemption II
Los vaqueros de Rockstar van a dar el gran golpe de las próximas Navidades.
FECHA 26 de octubre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

6 **Sonic Mania Plus**
PS4 - Xbox One - Switch - PC

7 **Odin Sphere Leifthrasir**
PS4 - PS3 - PS Vita

8 **Yakuza 6: The Song of Life**
PS4

9 **Dragon Ball FighterZ**
PS4 - Xbox One - PC

10 **Shining Resonance Refrain**
PS4 - Xbox One - Switch - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

FÓRMULA 1

El "Gran Circo" es la cúspide del automovilismo, y son muchas las compañías que le han sacado partido a su licencia o que, al menos, la han imitado con sucedáneos realmente potentes.









10

F1 Race Stars

El camino a la Fórmula 1 empieza en el karting, y este juego, aunque era bastante flojo dentro de su categoría, tenía el encanto de convertir en dibujos animados a los pilotos, los monoplazas y los circuitos del "Gran Circo". Se echaban en falta derrapes, pero los power-ups eran muy originales, pues se inspiraban en el DRS, el Kers, la lluvia...

- CONSOLA PS3 - 360 - Wii U - PC
- COMPAÑÍA Codemasters
- AÑO 2012
- NOTA HC.COM 68

9

Nakajima Satoru: Super F-1 Hero

Los japoneses son unos apasionados del motor, y también de la Fórmula 1. Por eso, no es de extrañar que, en una época en que muchos deportistas "daban nombre" a videojuegos, Satoru Nakajima (padre del Nakajima que hoy compite junto a Fernando Alonso en el WEC) tuviera el suyo propio, que nunca salió de las fronteras de Japón.

- CONSOLA Super Nintendo
- COMPAÑÍA Varie
- AÑO 1992

8

Ayrton Senna's Super Monaco GP

El piloto más legendario de la historia de la F1 también tuvo su propio juego. A falta de licencia, los equipos eran sucedáneos, como Firenze (Ferrari), Millions (Williams) o Minarae (Minardi). Como curiosidad, Senna ganó el GP de Europa de 1993, que estaba patrocinado por Sega, y se llevó un trofeo... ¡de Sonic!

- CONSOLA MD - GG - MS
- COMPAÑÍA Sega
- AÑO 1992
- NOTA HC 11 90

7

Geoff Crammond's Grand Prix

En este caso, el nombre del título no se debe a ningún piloto, sino a su creador, un pionero de los gráficos 3D aplicados al género de la velocidad. No tenía licencias, y los polígonos eran minimalistas a más no poder, pero fue uno de los primeros simuladores realistas, en contraste con los recurrentes arcades de aquella época.

- CONSOLA PC - Amiga
- COMPAÑÍA MicroProse
- AÑO 1992

6

F1 Pole Position 64

En la segunda mitad de los 90, se empezó a explotar de verdad la licencia de la Fórmula 1, que aún no era exclusiva de una sola compañía. Ubisoft fue una de las que la trabajaron, con títulos como éste, que ofrecía los circuitos y los pilotos de 1996... pese a que salió a finales de 1997.

- CONSOLA Nintendo 64
- COMPAÑÍA Ubisoft
- AÑO 1997
- NOTA HC 74 80



1



5





3



4



2

5

F1 2002

Hablar de deporte virtual es hablar de EA Sports, que también probó suerte a principios de siglo con varios juegos muy potentes de Fórmula 1, con la peculiaridad de que eran multiplataforma. Era la época en que Ferrari, con Michael Schumacher como mano ejecutora, dominaba el campeonato a su antojo.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - GC - PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 130** 80

4

Virtua Racing

No tenía licencia, ni tampoco pretendía pasar por un título de Fórmula 1, pero este juego de monoplazas de AM2 para recreativas (adaptado más tarde a Mega Drive y 32X) marcó un antes y un después para la velocidad poligonal. Sega no tuvo aquí un gancho como el de Ayrton Senna, pero no le hacía falta: el juego sería legendario por sí solo.

- **CONSOLA** Arcade - MD - 32X
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 33** 82

3

F1 World Grand Prix II

La capacidad de N64 para mover gráficos 3D fue bien aprovechada por esta saga. El contenido estaba desfasado (la segunda entrega recreaba la temporada 1998, pese a lanzarse en 1999), pero sus gráficos, su control o sus desafíos basados en eventos reales hacían de él un juego tremendamente competitivo.

- **CONSOLA** N64 - Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Video System
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 95** 80

2

F1 06 / Formula One Champ. Edit.

En los 90, PlayStation recibió los mejores juegos de F1 de la mano de Psygnosis, que, más tarde, se convirtió en Studio Liverpool y se quedó en exclusiva con la licencia. Su último juego fue éste, que en España fue un fenómeno, al recrear la temporada 2006, es decir, la del segundo entorchado de Fernando Alonso.

- **CONSOLA** PS2 - PS3
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 179** 82

1

F1 2013

Codemasters se hizo con la licencia de la Fórmula 1 y, desde 2009, se ha encargado de surtirnos cada año con el juego oficial de rigor. Aunque la propuesta ha seguido evolucionando en los años siguientes, la entrega de 2013 marcó un punto de inflexión con su gran cantidad de contenidos, incluidos bólidos y circuitos de los años 90.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 267** 80

BOMB... 35 AÑOS



Por Francisco Javier Cabal

Por sus explosiones los conoceréis... o eso dice el viejo dicho videojuerguista. No hay nadie más experto en detonaciones que Bomberman, un personaje que acaba de cumplir 35 años de existencia, en los que ha protagonizado casi 100 juegos y se ha paseado por la friolera de 40 plataformas. Ésta es la historia del gran mito de Hudson Soft.

...ERMAN

DE EXPLOSIONES Y DIVERSIÓN

Pocos personajes pueden presumir de tener casi 100 juegos a sus espaldas, repartidos por más de 40 plataformas, y seguir gozando de cierto éxito. Es el caso de Bomberman, uno de los mayores éxitos de Hudson Soft, si no el mayor, que, el pasado mes de julio, cumplió la friolera de 35 años. Puede que lo conocierais en 1984, jugando en ZX Spectrum (o en el más minoritario MSX) como *Eric and the Floaters* o, unos años después, como *Dynablaster*, en PC y NES. En todos ellos, subyace una misma idea que introdujo el juego original, *Bakudan Otoko*, y que, como el buen vino, se refinó, revisó y amplió con cada entrega posterior. Porque pocas cosas dieron tantas horas de diversión como reventar a bombazos a los enemigos que nos esperaban dentro de unos laberintos...

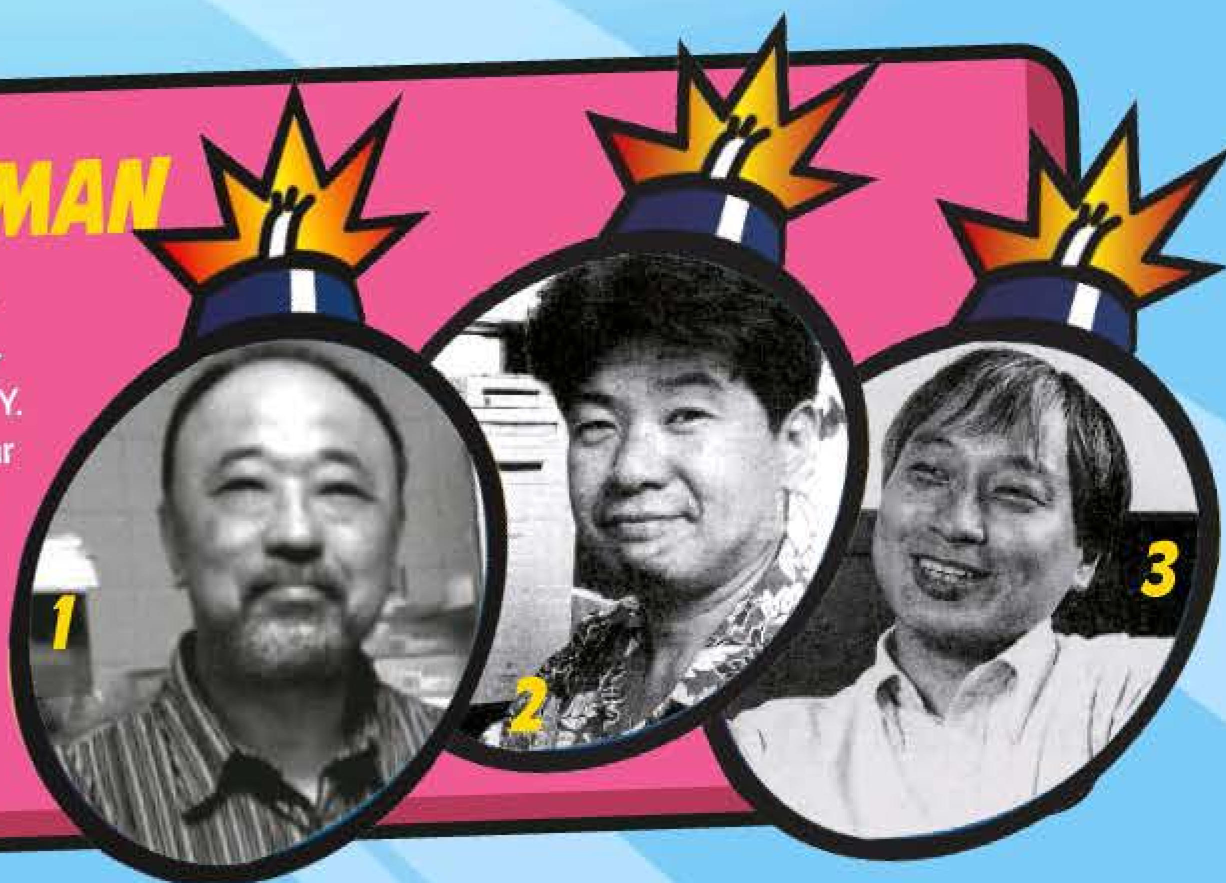
UNOS ORÍGENES MUY... ¿EXPLOSIVOS?

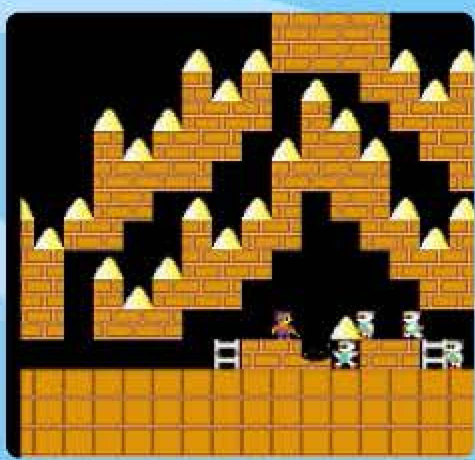
Elaborar una cronología exhaustiva, con los casi 100 juegos de la serie, resulta casi imposible. No sólo porque un buen número no llegó a Europa (y eso que tuvimos más suerte que EE.UU.), sino porque otro buen puñado ha salido sólo para móviles y, en muchos casos, como parte de servicios que ya no están disponibles ni en Japón. Además, intentar hacer algo mínimamente exhaustivo ocuparía toda la revista... Por eso, no vais a encontrar en estas páginas algo parecido, sino, más bien, una pequeña historia sobre el juego, su evolución y cómo se fue diversificando con spin-offs, subsagas, mangas, animes y mucho más, incluidos los juegos post Hudson Soft (es decir, ya en manos de Konami).

Los orígenes de *Bomberman* se remontan a 1983, cuando Hudson Soft, compañía fundada en mayo de 1973, lanzó *Bakudan Otoko* para un puñado de ordenadores asentados en el mercado nipón (como los NEC PC-8801, NEC PC-6001 Mk II, Fujitsu FM-7, Sharp MZ-700, Sharp MZ-2000, Sharp X1 y MSX). Por entonces, lo normal era que las compañías ocultaran a sus programadores y no aparecieran ni en los títulos de crédito (o, como mucho, bajo pseudónimos), para que la competencia no se los quitara ofreciéndoles mejores condiciones. Por eso, a veces, seguir el rastro de los »

LOS "ARTIFICIEROS" DE BOMBERMAN

En los años 80, muchas compañías escondían a sus creadores (en el mejor de los casos, bajo pseudónimos) para evitar que la competencia les robara el talento. Los creadores acreditados del precursor de *Bomberman, Bakudan Otoko* (para PC, 1983), son Y. Tanaka y Toshiyiku Sasagawa, de los que poco o nada se sabe. El encargado de portar el juego a Famicom, donde alcanzó el éxito, fue **Shinichi Nakamoto (1)**, quien adaptó el juego en tiempo récord (72 horas seguidas de trabajo). Por su parte, el recientemente fallecido diseñador **Shoji Mizuno (2)** fue el encargado de darle al personaje el diseño que todos conocemos, mientras que **Shigeki Fujiwara (3)**, el creador de clásicos como *Moon Cresta* o *Crazy Climber*, fue quien vio el potencial del personaje y quiso convertirlo en el "Mario" de Hudson (y dirigió muchas de sus entregas).





UN HÉROE QUE PRIMERO FUE VILLANO

El diseño del primer *Bomberman* robótico, el de Famicom de 1987, es en realidad un "copia-pega" de un enemigo de otro juego. En concreto, de *Lode Runner*, otro clásico de 1983 que recientemente ha sido puesto al día en Nintendo Switch. El diseño de este primer aspecto de Bomberman es obra de Takashi Takebe, a quien muchas veces se omite injustamente cuando se habla de los orígenes del personaje.

EL PRIMER BOMBERMAN



En 1983, Hudson lanzó *Bakudan Otoko*, el que es considerado el primer *Bomberman*, para los ordenadores NEC PC-8801, NEC PC-6001 Mk II, Fujitsu FM-7, Sharp MZ-700, Sharp MZ-2000, Sharp X1 y MSX. Aquí no había robots, sino una especie de roedor con sombrero blanco que debía plantar bombas para reventar unos globos. El juego se adaptó y censuró para Europa, donde se lanzó para MSX y ZX Spectrum como *Eric and the Floaters* (al menos en Reino Unido), para evitar toda alusión a las bombas que, por entonces, protagonizaban casi todos los atentados del IRA en suelo británico. Aquí, hace unos años, hubo cierta controversia porque se llegó a afirmar que se editó bajo el nombre *Don Pepe y los Globos*, algo que es falso y que está relacionado con la revista Load'n Run, una publicación italiana que vendía juegos de Spectrum pirateados y los comercializaba bajo otros nombres con pequeñas modificaciones (el famoso *Don Pepe y los Globos* era una copia de otro juego distinto, *Balloon Hopper*).

HUDSON SOFT, EL HOGAR DE BOMBERMAN

En los años 80, Hudson Soft fue una enorme fuerza creativa, que no sólo vivió de *Bomberman*. Entre sus éxitos, se encuentran series como *Adventure Island* o *Bonk* (algunas entregas disfrutamos por aquí), mientras que otras, como *Momotaru Densetsu*, fueron un fenómeno en Japón. Tras su disolución el 1 de marzo de 2012, Konami adquirió todas sus IP.



BOMBERMAN TIENE CERCA DE 100 JUEGOS, MÓVILES INCLUIDOS

LOS SPIN-OFFS

Aparte de su estilo de juego clásico, Bomberman ha probado suerte en otros géneros distintos, desde la velocidad a los puzles, pasando por el J-RPG e, incluso, los deportes. Un todoterreno que también ha protagonizado estas subsagas y series.



BOMBERMAN B-DAMAN

Aparte de una serie de J-RPG con duelos por turnos con mechas basados en un manga, bajo esa subserie también salió un puzle en el que debíamos lanzar una "canica" para reventar todas las bombas.



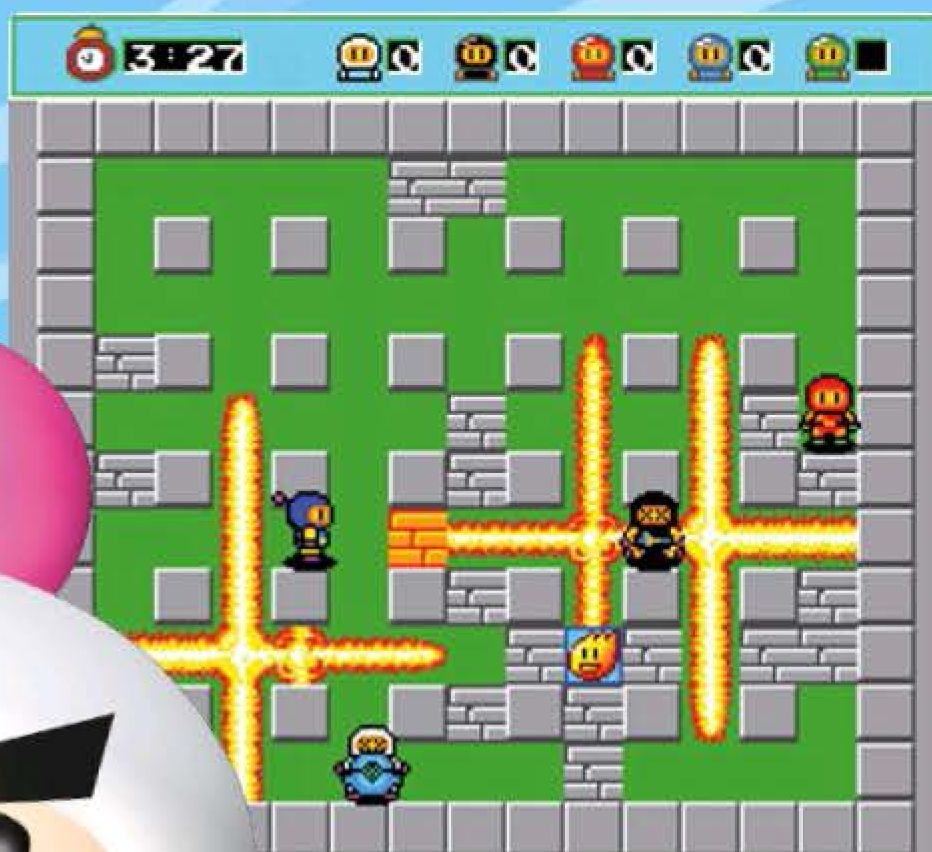
BOMBERMAN FANTASY RACE

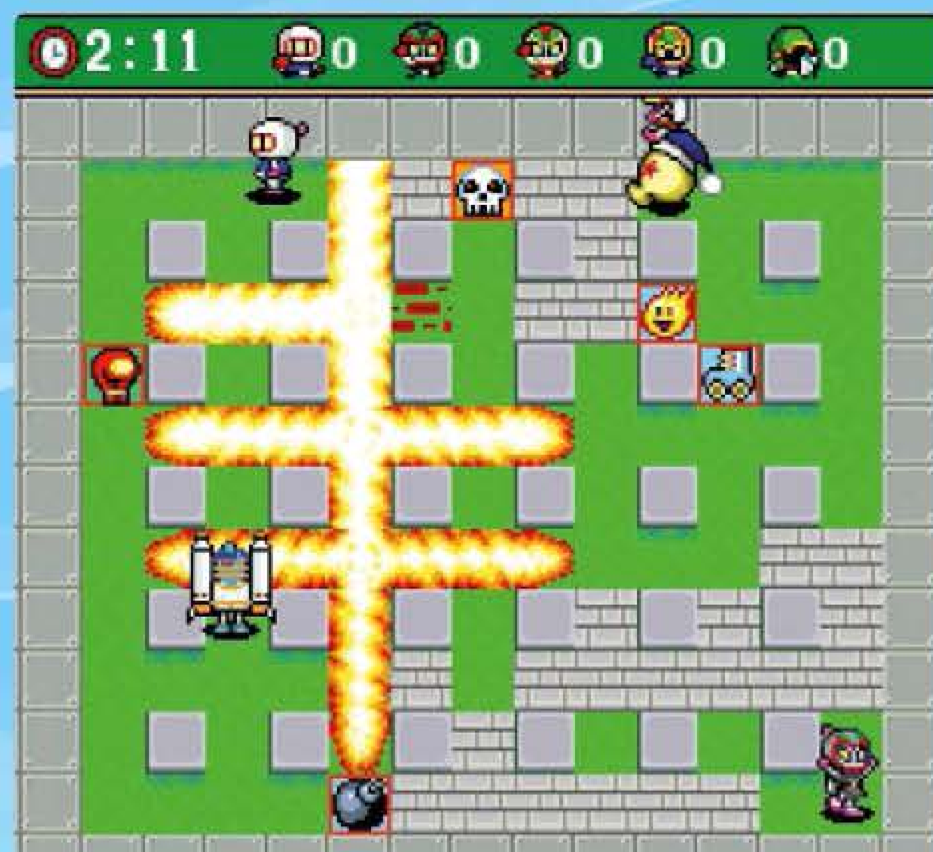
Era un arcade de velocidad en el que podíamos elegir a seis personajes del universo *Bomberman* para participar en carreras a lomos de criaturas como Loui o Tirra, con habilidades del estilo de esquivar, lanzar bombas...



BOMBERMAN HARDBALL

Junto a la jugabilidad clásica y a modos adicionales (como recoger estrellas), incluía varios deportes, como el golf, el béisbol o el tenis, junto a un modo en plan "mascota" con Bomberman. Salió en Europa.





La saga alcanzó su mayor cota de popularidad en PC-Engine y SNES, con la llegada de los modos competitivos para varios jugadores. Las risas, y los piques, estaban asegurados.

» responsables de ciertos juegos es tan complicado, porque no hay un rastro fiable que seguir. Al menos, se sabe que *Bakudan Otoko* fue obra de Y. Tanaka y Toshiyuki Sasagawa. Ya en él, el esquema básico de lo que acabaría siendo *Bomberman* estaba presente: debíamos acabar a bombazos (explosivos que no detonaban inmediatamente) con los enemigos que poblaban distintos laberintos. El juego se licenció para su distribución en Europa, al menos en Reino Unido, un año más tarde, bajo el nombre *Eric and the Floaters*, para evitar toda referencia a las bombas que, por entonces, asolaban el país con los atentados del IRA (el ejército republicano irlandés).

De forma casi paralela, en 1983, Nintendo lanzó en Japón su primera consola con cartuchos intercambiables, Famicom, que, en apenas un año, consiguió atraer a una considerable cantidad de jugadores. Hudson Soft lanzó sus primeros juegos para Famicom en 1984 (entre ellos, *Lode Runner*), pero no fue hasta 1985 cuando llegó su primer gran "hit": *Bomberman*. Este título fue, en realidad, la adaptación de *Bakudan Otoko* a Famicom. Fue obra de un único programador, Shinichi Nakamoto, quien se metió una pequeña paliza, maratón o, como dicen ahora, "crunch" de 72 horas de trabajo seguidas para adaptar el juego. Hizo los cambios que consideró oportunos, entre ellos la apariencia del protagonista (cogió el modelo de un enemigo de *Lode Runner* de la versión de Famicom que había editado Hudson el año anterior) o la historia de fondo: cansado de fabricar bombas en una fábrica subterránea para el imperio Bungeling, el robot protagonista escucha que aquellos que logran salir a la superficie se convierten en humanos. Así, comienza su lucha por salir al exterior, a lo largo de 50 laberínticos niveles con scroll, en los que algunos muros se pueden destruir para revelar power ups, que amplían tanto el número de bombas que podemos depositar como su alcance. El juego fue un éxito en Japón, donde vendió más de un millón de copias. El éxito no salió de allí hasta 1989, cuando se lanzó en Estados Unidos... y a Europa ni siquiera llegó.

ARRANCA LA INVASIÓN DE BOMBERMAN

A pesar de su éxito, Hudson Soft no se volvió loca lanzando una secuela rápido. Se tomó su tiempo y hasta 1990 no lanzó *Bomber Boy* en Japón, la primera entrega portátil (para Game Boy). Esta versión ofreció un total de cuatro modos, dos individuales y dos multijugador (fue la primera entrega en contar con modo competitivo a través del cable link). También introdujo nuevos power ups, desde la detonación remota a aumentos de velocidad de »



BOMBERMAN KART Y KART DX

A diferencia de *Fantasy Race*, su propuesta estaba más en la línea de *Mario Kart*, con vehículos, copas y modos adicionales, como un pseudofútbol para dos jugadores. El primero llegó a Europa; la versión deluxe mejorada, no.



BOMBERMAN PANIC BOMBER

El clásico puzle con piezas que caen de la parte superior de la pantalla (aquí, cabezas de los personajes de *Bomberman*), que debíamos agrupar por colores para que explotaran y desaparecieran. Ha aparecido en SNES, Virtual Boy, Neo Geo, PSP, ordenadores...



BOMBERMAN WARS

Uno de los primeros juegos en alejarse de los party games para ofrecer una experiencia para un jugador. En concreto, algo más en la línea de los J-RPG, con una historia de fondo o combates por turnos con distintas unidades y habilidades. Se lanzó en PSOne y Saturn.

15 CURIOSIDADES SOBRE BOMBERMAN QUE QUIZÁ NO CONOCÍAS

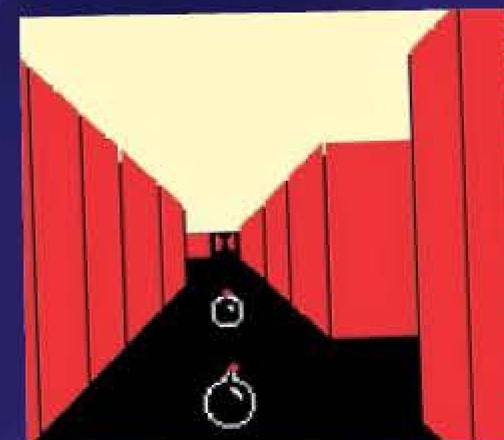


1 El primer *Bomberman*, el de 1983, no era un robot. Según la versión, era un hombre o una especie de roedor con bombín.

2 Los manuales, en especial los de SNES, son verdaderas obras de arte que incluyen pequeñas tiras de cómic para explicar mecánicas, modos...



3 Antes de saltar a Famicom y convertirse en el fenómeno que conocemos, Hudson Soft también lanzó una versión en primera persona, *Bomberman 3D* para MSX (1984).



4 Bomberman ha protagonizado hasta la fecha casi un centenar de juegos en total, incluyendo spin-offs como *Bomberman Kart* y juegos para móvil. No hay datos de ventas globales, pero sólo la entrega de Switch ha vendido ya un millón. Calculad...

5 Cuenta la leyenda que, durante las 72 horas que tardó Shinichi Nakamoto en portar el juego a Famicom, se quedó sin chicles y acabó masticando los lapiceros de su escritorio.

6 En *Star Parodier* (PC Engine 1992), Bomberman es un personaje jugable, aunque se trata de un matamarcianos.

7 "Bomberman Jetters" es un anime que dio nuevo trasfondo a los personajes e introdujo aliados, enemigos, etc.



8 Bomberman se enfrentó en sus juegos a amenazas y peligros cada vez mayores. Así, su némesis, Bomberman Kuro, se midió a él en varias ocasiones, y tuvimos que escaparnos de una cárcel, recuperar los circuitos de una ciudad repartidos por la galaxia e, incluso, impedir una invasión alienígena. ¡Ahí es nada!

9 *Wario Blast featuring Bomberman* es la adaptación occidental del *Bomberman* de GB de 1994, sólo que con el villano de Nintendo manejable.



10 El manual de la versión de NES (1987) nos cuenta que el protagonista es un robot que sueña con ser humano. Si completas el juego, la recompensa es justo esa, volverse humano.

11 En Famicom, al terminar el juego, el robot se transforma en un humano llamado Runner, haciendo así las veces de precuela/explicación de su conexión con *Lode Runner*.

12 Bomberman ha tenido cinco series de manga, sin contar sus apariciones en publicaciones como Game Player Comics o tomos únicos.

13 El alocado y divertido anime "BoBoBo" tuvo varios juegos. En uno de ellos, para GBA, había un mini juego llamado "BoBomberman", basado en el *Bomberman* de NES, pero con personajes de la serie.

14 En *DreamMix TV World Fighters*, un crossover de lucha que juntaba a personajes de Konami, Hudson Soft y Takara, Bomberman aparece como personaje en las escenas de vídeo, pero no es manejable.



15 *Super Bomberman R* para Switch ha sido la entrega que mejor primera semana en ventas ha tenido en Japón en la última década de la serie.



BOMBERMAN O... ¿MOBILEMAN?

Mientras que aquí muchos estábamos jugando al clásico *Snake* en nuestro Nokia 3310, en Japón, como siempre, nos llevaban varios siglos de ventaja. Desde 2002, Bomberman ha protagonizado la friolera de casi 40 juegos para móviles, la inmensa mayoría exclusivos del mercado nipón (los primeros, por ejemplo, formaron parte del servicio i-Mode que ofrecían operadores japoneses y que nunca olimos por aquí, ni nada parecido). Al igual que en consola, los móviles han recibido prácticamente de todo, desde títulos con la jugabilidad clásica a arcades de karts, juegos de béisbol, puzles en los que había que encadenar tres elementos iguales, juegos de rol, aventurillas con toques plataformeros... De todo. En tiempos más recientes, incluso han tenido la osadía de ir un poco más allá y crear hasta un battle royale (en 2012, así que no han copiado a *Fortnite*), en el que debemos derrotar a 100 personajes manejados por la CPU en 100 niveles. Incluso en tiempos de Android e iOS, muchos títulos no han llegado por estos lares, y es una auténtica pena.



BOMBERMAN KART 2002



BOMBERMAN RPG 2005



UNA ESTRELLA DE MANGA, ANIME Y MERCHANDISING

Desde huchas con forma de bomba a muñecos, colgantes para móvil y peluches, Hudson también explotó la licencia con merchandising de todas las formas y colores: trading cards, libros de guías, mangas, caramelos, stylus para Nintendo DS, juguetes... Hubo incluso un televisor con la característica antena de *Bomberman* (y con función grabadora incorporada). Y eso sin hablar de la licencia del anime...

» nuestro personaje. Esta vez, el juego sí llegó a Europa, en 1991... aunque, por primera vez, bajo el nombre de *Dynablaster* (nombre que usaría en otras dos ocasiones), aunque en Estados Unidos el cambio de nombre fue aún peor: *Atomik Punk*.

La verdadera revolución llegó a finales de 1990, con la versión de PC Engine/TurboGrafx-16 de *Bomberman* (sí, el mismo título), que también se lanzó en el potente ordenador Sharp X68000 y en Europa para MS-DOS, Amiga y Atari ST bajo el nombre de *Dynablaster*. Esta versión, aunque contaba con un modo individual con ocho mundos repletos de laberintos, destacó por otra faceta, que acabaría convirtiéndose en su principal atractivo: su multijugador. La versión de PC-Engine fue la primera en ofrecer batallas para hasta cinco jugadores, gracias al lanzamiento de un accesorio, el multitap, que permitía conectar hasta cuatro mandos a uno de los puertos de la consola. Inmediatamente, la diversión se había multiplicado por cuatro.

LA MECHA NO PRENDIÓ EN 2012...

Tras este éxito, Hudson Soft cambió su política y *Bomberman* pasó a ser un lanzamiento fijo todos los años, y en distintas plataformas. Al juego de PC-Engine le siguieron las adaptaciones a recreativa (que, de nuevo, en Europa se llamaron *Dynablaster*), una secuela para NES con multijugador para tres (usando los multitap NES Four Score o NES Satellite) o *Bomberman '93* para PC Engine/TurboGrafx-16, que mantuvo el multijugador para cinco e introdujo las calaveras para causar efectos negativos...

En 1993, la serie debutó en Super Nintendo con *Super Bomberman*, la primera entrega que llegó a Europa con el nombre intacto. De nuevo, la posibilidad de librar batallas entre cuatro jugadores, con multitap de por medio, fue uno de sus grandes reclamos (multitap que lanzó primero Hudson Soft y que utilizaron más de 40 juegos). Lo seguirían otros cuatro *Super Bomberman* en SNES, así como spin-offs que cambiaron de género (como puzles). Siguieron más experimentos, como carreras de karts, J-RPG... pero siempre sin perder de vista del todo los orígenes del personaje. Muchos juegos no llegaron a salir de Japón, como las primeras entregas de la subserie *Bomberman Land*, que se inició en PSOne para conmemorar los quince años de existencia del personaje. Le siguieron los juegos para móviles, donde acumula 40 títulos... hasta que, en 2012, Hudson Soft echó el cierre y vendió todas sus propiedades intelectuales a Konami, que, en 2017, resucitó al personaje en Switch con *Super Bomberman R* y que ya prepara *Bomber Girl*, una nueva recreativa. ¿Estaremos ante el resurgir de la saga? Ojalá... ■

BOMBER GIRL, LO PRÓXIMO EN LA SERIE

Konami trabaja en la siguiente entrega de la serie, un spin-off que, por ahora, sólo se ha anunciado para los salones recreativos. Retendrá elementos de la jugabilidad clásica, pero aplicados a un duelo entre dos equipos de cuatro jugadores con personajes femeninos que deben destruir la base del rival. Todavía no tiene fecha, ni se sabe si llegará a consolas.



EN 2018, LLEGARÁ EL SPIN-OFF BOMBER GIRL A LOS SALONES





BOMBERMAN PLANET 2008



100 MAN BATTLE BOMBERMAN 2012



BOMBERMAN CHAINS 2014





AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Game Boy, Game Boy Color

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

EL PRODIGIO PORTÁTIL CUMPLE 25 AÑOS

Nació como un experimento y acabó convirtiéndose en uno de los mejores *Zelda* de todos los tiempos. Aterrizó en las tiendas japonesas el 6 de junio de 1993, haría lo propio en Estados Unidos un par de meses más tarde y no llegaría a Europa hasta diciembre de aquel año. Por ello, ha llegado el momento de celebrar el 25º aniversario de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, una maravilla portátil que hizo de las limitaciones de Game Boy una virtud, gracias al talento de Nintendo EAD, un estudio al que se dotó de una libertad pocas veces vista en la compañía nipona. Quizás porque el proyecto arrancó de una manera peculiar, como una manera de experimentar, fuera del horario de trabajo, con las posibilidades de los primeros kits de desarrollo de Game Boy. El concepto inicial partió del programador Kazuaki Morita, e incluso se barajó la posibilidad de convertirlo en un port del flamante *A Link to the Past* de SNES, pero, poco a poco, y mientras se iban sumando más miembros al equipo liderado por el director Takashi Tezuka, esta atípica aventura de Link fue evolucionando hasta convertirse en algo único. De hecho, no trascurre en Hyrule, ni aparecen Zelda o Ganon en la trama. El cartucho nos situaba en Koholint, una extraña isla donde naufragaba Link. Los isleños no tardaban en informarle de que la única forma de salir de allí pasaba por despertar al misterioso Pez Viento, que descansaba en la cima más alta de la isla. Pero, para lograrlo, antes debía reunir ocho instrumentos musicales...

Link's Awakening adaptó de manera magistral las mecánicas de *Zelda* a la portátil de Nintendo. Podíamos asignar los botones A y B de Game Boy a los diferentes objetos y armas que iba recopilando Link durante su aventura. Por primera vez, nuestro héroe fue capaz de saltar (siempre y cuando asignáramos una pluma mágica a uno de los botones) e, incluso, visitaba pequeños subni-



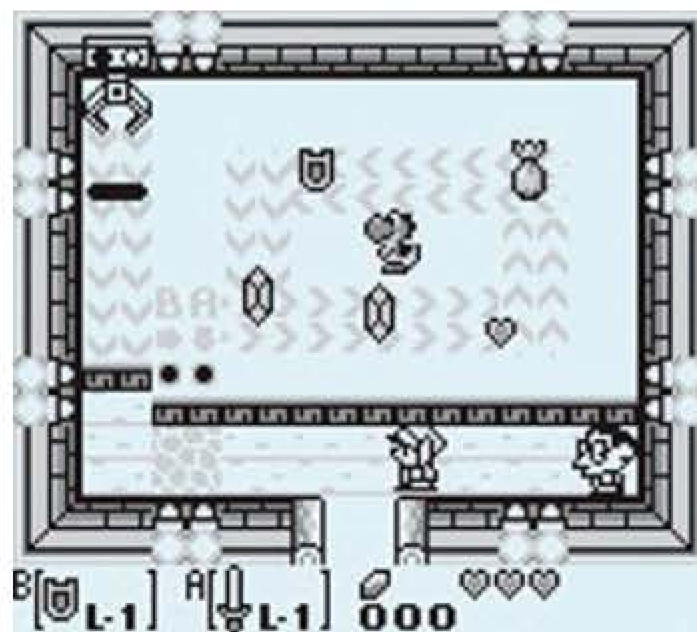
ESTE **ZELDA** ESTABA REPLETO DE ELEMENTOS ÚNICOS, COMO CRIATURAS DEL MUNDO DE MARIO

■ Por Bruno Sol 🐦 @YeOldeNemesis 









veles con perspectiva lateral, al estilo del *Zelda II: The Adventure of Link* de NES. Pero aún sorprendió más la incorporación de personajes rescatados del universo de *Super Mario Bros*: plantas carnívoras, goombas, un peluche de Yoshi e, incluso, el mismísimo Chomp Cadenas.

La vida es sueño

¿Cómo lograron justificar tanto cameo y detalles tan delirantes como pedir pistas a través de un teléfono? Bueno, no queremos destriparos el final del juego, aunque hayáis tenido un cuarto de siglo para acabarlo, pero digamos que tanta "libertad" acaba quedando justificada. Al ser concebido como un spin-off, Nintendo dio libertad al equipo para implementar minijuegos inéditos hasta entonces en la saga, como la pesca, y una ambientación muy peculiar. De hecho, el propio Tezuka reconoció haberse inspirado en ¡"Twin Peaks"! El guión del juego corrió a cargo de Kensuke Tanabe y Yoshiaki Koizumi, quien hasta entonces sólo había trabajado como ilustrador para Nintendo, aunque, en años sucesivos, escalaría posiciones dentro de la empresa, hasta dirigir clásicos como *Super Mario Galaxy*.

A pesar de sus gráficos monocromos (algo que Nintendo acabaría remediando, como podéis comprobar en el recuadro de abajo), *Link's Awakening* conquistó el corazón de millones de jugadores, y eso que algunas de sus mazmorras no eran precisamente sencillas. Y no son pocas las voces que lo sitúan por delante del *Zelda* de SNES. En cualquier caso, si no pisasteis Koholint en su día, estáis tardando. Os espera algo mágico. ■

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 26 **AÑO** 1993



NUESTRA DIRECTORA fue la responsable de analizar *Link's Awakening* en la HC de noviembre de 1993. El juego la entusiasmó y, de hecho, a día de hoy, Sonia se lamenta por no haberle dado en su momento una puntuación mayor. "La pantalla de Game Boy no ha hecho menguar ni un ápice su calidad. Es igual de adictiva, divertida y larga que las demás [entregas de la saga *Zelda*], e incluso se han añadido detalles que aumentan las cualidades del cartucho, hasta convertirlo en una pequeña joya". La Teniente Ripley remató su review de manera contundente: "No se trata de una historia cualquiera, sino de la mayor aventura que hayáis podido vivir nunca en vuestra Game Boy".

GAME BOY
ZELDA
AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 4

Gráficos	90
Música	90
Sonido FX	88
Jugabilidad	92
Adicción	93
Total	92

Lo Mejor

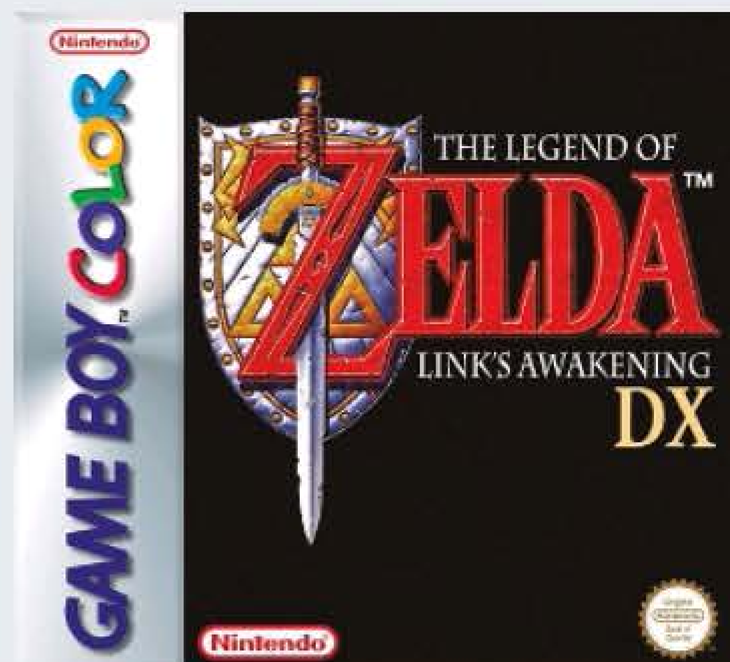
Lo Peor



A TODO COLOR

Una de las escasas críticas que recibió *Link's Awakening* en su día fueron sus gráficos monocromos (tampoco se podía hacer más con la Game Boy original), pero Nintendo le puso remedio a finales de 1998. Un par de meses después del lanzamiento de Game Boy Color, el mercado recibió una versión deluxe del original, bautizada como *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*. Además de recrear a todo color la isla de Koholint, esta nueva versión era compatible con la Game Boy Printer e incorporaba, además, una nueva mazmorra con puzles basados en el color. Podéis encontrar esta versión en la eShop.





DAVID PERRY

EL MÁS LISTO DE LA CLASE

Empezó escribiendo sus propios juegos para el ZX81 y acabó haciéndose millonario con el juego en streaming

Los inicios de David Perry no se diferencian mucho de los de otros "bedroom coders", aquellos chavales que empezaron programando con microordenadores de 8 bits en sus casas. A los quince años, este norirlandés ya se ganaba la vida escribiendo juegos para ZX81, que enviaba a las revistas en forma de listados BASIC. Aún no había cumplido los dieciocho cuando entró a formar parte de la plantilla de Mikro-Gen (donde programaría varios de los juegos de la saga de Wally) y, posteriormente, crearía para Probe Software algunas de las mayores joyas de su catálogo (*Savage*, *Trantor*) junto a otro genio, Nick Bruty.

Perry también dejó muestras de su talento en varios títulos para Elite y Mindscape antes de cruzar el Atlántico junto a Bruty, tras ser reclutados para la división norteamericana de Virgin Games. *McDonald's Global Gladiators* y *Cool Spot* vendieron bastante bien, pero no fueron nada en comparación al bombazo que supuso la adaptación a Mega Drive del *Aladdin* de Disney. Aquel éxito animó a David Perry a fundar en 1993 su propia empresa, Shiny Entertainment, donde darían vida a un peculiar héroe diseñado por Doug TenNapel: Earthworm Jim.

En 1995, Shiny fue adquirida por Interplay, aunque Perry siguió al frente de un estudio enfrascado en proyectos cada vez más ambiciosos (*MDK*, *Wild 9*, *Messiah*), aunque eso no siempre se reflejara en las ventas. En 2002, Atari/Infogrames tiró de chequera para hacerse con Shiny, y Perry se embarcó en un colosal plan para expandir el universo de Matrix junto a los Wachowski. *Enter The Matrix* fue masacrado por la crítica, lo que no impidió que se vendiera como churros, coincidiendo con el estreno de "Matrix Reloaded". En 2005, llegaría *The Matrix: Path of Neo* y, un año más tarde, Perry abandonó Shiny para montar una compañía de asesoramiento.

Otro se habría tumbado a disfrutar de las ganancias acumuladas, pero Perry aún iba a dar un nuevo campanazo, y sospechamos que no será el último:



a finales de 2008, fundó Gaikai, una compañía dedicada a ofrecer juego en streaming. En aquella época, el concepto de jugar por vía remota podía sonar a ciencia ficción al gran público, pero no para Sony, que desembolsó en 2012 la friolera de 380 millones de dólares por la compañía y su tecnología, sobre la que se han creado desde el Remote Play hasta el servicio PlayStation Now (sí, ese que aún seguimos esperando a que se ponga en marcha en España). No está mal para un chaval que empezó haciendo juegos en BASIC mientras seguía viviendo con sus padres.

GAIKAI™

GAIKAI: MAGIA EN STREAMING

Fundada en 2009 por David Perry, y adquirida por Sony en el verano de 2012 por 380 millones de dólares, esta compañía creó la tecnología de juego en streaming que acabaría dando como fruto el juego remoto de las consolas PlayStation y el servicio PS Now.

NUEVE CLÁSICOS DE DAVID PERRY

Perry comenzó publicando listados BASIC en revistas y, posteriormente, participó en la creación de títulos míticos, primero para microordenadores y luego para consolas. Éstos son sólo unos pocos...



THREE WEEKS IN PARADISE

ZX-CPC 1986

Tras firmar el port CPC de *Pyjamarama*, Perry programó otras dos aventuras de la familia Week: *Herbert's Dummy Run* y este *Three Weeks in Paradise*. Servidor aún tiene pesadillas con este juego.



SAVAGE

ZX-CPC-C64-ST 1988

Perry encontró en el grafista Nick Bruty al mejor aliado para sacar petróleo de los 8 bits. Sólo había que ver en movimiento al gigantesco melenudo de *Savage* o el no menos espectacular protagonista de *Trantor*, lanzado un año antes.



THE TERMINATOR

MD-MS-GG 1992

David viajó a EE.UU. para dar los últimos toques a esta espectacular, aunque breve, adaptación del filme de James Cameron para consolas de Sega. Virgin no quiso dejar escapar a semejante talento y lo fichó.



MCDONALD'S GLOBAL GLADIATORS

MD-MS-GG 1992

El "product placement", hecho arcade de plataformas, al igual que el siguiente juego de Perry para Virgin Games: *Cool Spot*. A pesar del tufo publicitario, eran divertidos.



ALADDIN

MEGA DRIVE 1993

Aún prosigue la eterna discusión entre los partidarios del *Aladdin* de Perry y los fans del juego de Capcom. En cualquier caso, nadie puede poner en duda el impresionante trabajo realizado por Virgin Games en MD, con ayuda de animadores de Disney.



EARTHWORM JIM

MD-SNES-GB-GG-GBA 1994

Con lo aprendido con *Aladdin*, Perry montó su propio estudio y convirtió a la lombriz diseñada por Doug TenNapel en todo un fenómeno de ventas. Por supuesto, también contó con su colega Nick Bruty.



MDK

PSONE-PC 1997

Neversoft se encargó de adaptar a PSOne esta surrealista creación para PC, escrita por Bruty y programada por Perry. Un shooter en tercera persona tan peculiar como reivindicable, protagonizado por un bedel decidido a detener una invasión alien.



WILD 9

PSONE 1998

Este run and gun poligonal, con desarrollo bidimensional, es, posiblemente, uno de los juegos menos recordados de Shiny. Diseñado por Perry, recogió el testigo de los *Earthworm Jim*, aunque no llegó a tener el mismo éxito comercial que aquéllos.



ENTER THE MATRIX

PS2-XBOX-GC-PC 2003

Perry se alió con los Wachowski para expandir el universo de Matrix en dos ambiciosos videojuegos. A *Enter The Matrix* le sucedió en 2005 *Path of Neo*. El presupuesto de ambos juegos fue demencial.



“Este mes, he dejado aparcado mi tradicional sushi y me he acercado a la costa de Andalucía para probar la gastronomía. Aquí tenéis los espetos que voy a zamparme mientras contesto vuestras dudas...”

Yen

Yen te responde

Más preguntas para mi sabiduría desde Galicia

Hola, Yen. Gracias por responder a las dudas del n° 323. Me demostraste que posees esa sabiduría que conocí desde que compré la revista por primera vez en noviembre de 2011 (aunque me haya perdido siete números hasta hoy). Ahora sí, yendo al grano desde Galicia, ¡je, je!

■ **En el E3, me llamó la atención, cómo no, *Devil May Cry 5*. Sabemos que Nero y Dante volverán en 2019, junto a un tercer personaje. Pero ¿el director de esta entrega, Hideaki Itsuno, ha mencionado también la fecha y si volverán Trish o Lady?**

Sí... Me acuerdo de ti y de tus dudas del número 323, sobre todo la referente a *Dead to Rights*, que me hizo hacer horas extra. Veo que quedaste satisfecho con las respuestas y vuelves a por más. Pues de acuerdo, pero no te lo voy a poner tan fácil y, a cambio, debes intentar no saltarte ni un solo número más, ¿OK? Bueno, vamos al lío.



■ **Devil May Cry 5.** Estará protagonizado por Nero, que contará con un brazo protésico llamado Devil Breaker, aunque ya está confirmado que no será el único personaje jugable.

Por ahora, la única presencia femenina confirmada en *Devil May Cry 5* es la de Nicoletta Goldstein, la artesana responsable de la creación del Devil Breaker, el brazo armado que luce Nero, y que usa para suplir la pérdida de su Devil Bringer, con el que nos enfrentábamos a los demonios en *DMC 4*. Viendo la presencia de Dante, yo no descartaría alguna otra aparición estelar... En cuanto a la fecha, es primavera de 2019. Por cierto, cuando leas esto, se habrá mostrado la primera demo jugable, en la Gamescom.



■ **Medal of Honor: Warfighter.** Es la última entrega de esta saga bélica creada por Electronic Arts y de la que no hemos vuelto a tener noticias desde 2012.

■■ **Estoy oyendo rumores sobre las nuevas consolas PS5 y Xbox Scarlett. ¿Significa eso que de verdad esta generación se está acabando?**

Es normal que vayamos conociendo rumores y detalles sobre la próxima generación de consolas, sobre todo si tenemos en cuenta que ya han pasado casi cinco años desde el lanzamiento

? LA PREGUNTA DEL MES

Una PlayStation 3 "gorda" que en paz descanse

■ Tengo un gran problema con mi PlayStation 3 Fat, de las primeras que se comercializaron con retrocompatibilidad con PS2, que, obviamente, ya esta fuera de garantía. El otro día, jugando, la consola se apagó y, al intentar encenderla, no emite ninguna imagen. Sólo da un par de pitidos y comienza a parpadear uno de los LED en color rojo. ¿Qué puedo hacer?

Malas noticias: tu PS3 esta KO. Las primeras versiones de PS3 Fat tienen un problema de diseño y acaban averiándose debido al calor que generan. Hay sitios donde te la pueden reparar, pero exige siempre presupuesto previo (no es barato) y garantía, mínimo de seis meses. Eso sí, si le das mucho tute, puede repetirse con el tiempo. Mi consejo es que te hagas con otro de los modelos de PS3 de segunda mano, pues te saldrá mejor de precio y no te dará más dolores de cabeza.

Ignacio Ramírez Angulo





Fist of the North Star: Lost Paradise. Es una nueva adaptación del manga "El puño de la Estrella del Norte" por parte del estudio responsable de la saga *Yakuza.*

de PS4 y One. Estos rumores serán cada vez más insistentes. Sin embargo, eso no quiere decir que vayamos a ver esta nueva generación a corto plazo y, viendo la cantidad de juegos en desarrollo para todas las plataformas, ya te digo que, mínimo, nos quedan un par de años antes de ver la siguiente generación. Así que no te obsesiones con estos rumores y disfruta de tu consola actual, que es lo que importa.

■■■ *Red Dead Redemption II* estará al caer en octubre. ¿Se convertirá en el próximo fenómeno de Rockstar después de *Grand Theft Auto V*?
Pues todo apunta a que así será. Ten en cuenta que todos los juegos de Rockstar son títulos con un largo desarrollo a sus espaldas y cuentan con multitud de detalles muy cuidados, como el argumento, la ambientación y la jugabilidad. Esto quiere decir que, salvo catástrofe, *RDR II* será el título a batir en la próxima campaña de Navidad, y muy probablemente se mantenga con unas ventas muy altas hasta la llegada de un futurible *Grand Theft Auto VI.*

■■■■ La saga *Medal of Honor*, que se suele alternar con su "amiga" *Battlefield*, lleva sin dar señales de vida desde 2012. ¿Regresará para seguir alternándose con *Battlefield* o no?
El plan inicial de EA para *Medal of Honor* y *Battlefield* era intercalar entregas de cada saga de manera anual (algo muy parecido a la estrategia que sigue Activision con la saga *Call of Duty*), pero, después del fracaso en ventas de *Medal of Honor: Warfighter* en 2012, EA replanteó su estrategia y apostó por aumentar los recursos de DICE para conseguir desarrollar una entrega de *Battlefield* anual, dejando a *Medal of Honor* en el congelador. Desde entonces, no hemos vuelto a tener noticias sobre esta saga bélica, que, mucho me temo, sólo volveremos a ver si *Battlefield* "pincha" en ventas...

Binary Domain. Es una de las joyas de la pasada generación. En este shooter en tercera persona, nos enfrentamos a los Hijos del Éter, unos robots con apariencia humana.



■■■■■ Me compré *Binary Domain* para Xbox 360 y me sorprendió que detrás de él se encuentran los creadores de la saga *Yakuza*. ¿Volverán a hacer un juego similar que no sea otra aventura de Kazuma Kiryu? Un saludo y gracias.
A mi parecer, es una joya totalmente infravalorada que, a pesar de sus múltiples cualidades jugables, no contó con un gran éxito comercial. Ryu ga Gotoku Studio ha estado trabajando en *Yakuza Kiwami 2*, que sale aquí ya mismo, y en *Fist of the North Star: Lost Paradise*, un juego basado en el manga "El puño de la Estrella del Norte" que llegará el 2 de octubre, así como en *Shin Yakuza*, una nueva entrega de su saga estrella en la que Kiryu será relevado por un nuevo personaje, llamado Kasuga Ichiban. También está con las remasterizaciones de *Yakuza 3, 4* y *5* para PS4, por lo que no hay espacio para ningún título nuevo. Aun así, el productor Daisuke Sato declaró recientemente que estaría interesado en una continuación de *Binary Domain*, así que quizás en un futuro...
Agustín Caporallini Rodríguez

»

ELECTRONIC ARTS APOSTÓ POR BATTLEFIELD, DEJANDO TIRADA A LA SAGA MEDAL OF HONOR, CREADA POR EL DIRECTOR STEVEN SPIELBERG

VUESTRA OPINIÓN



La evolución del control

Carlos Mediero
Estaba echando una partida a *Street Fighter V* con mi nuevo arcade stick Venom (que me ha costado dominar, pero ahora siento como una extensión de mi personaje) y he comenzado a reflexionar sobre cómo han estado relacionados los sistemas de control con mi disfrute al jugar. Un mando específico se ocupa de lo esencial, que es la conexión del jugador con lo que pasa en pantalla, pero lo hace de manera más eficaz. Es cierto que una programación exquisita de respuesta al mando es fundamental (ahí reina Nintendo), pero un mando dedicado es lo ideal. Desde el *Pong* de Atari, pasando por la pistola de los arcades de disparos de mi querida Saturn, un buen volante con resistencia al contravolante y, claro, Wii, donde el mando se convertía en lo que era necesario: una raqueta, un palo de golf, un M-16... Y no olvidemos la RV, por ejemplo para juegos de terror. Recomiendo invertir en sistemas de control dedicados, pues la diversión y la precisión al jugar aumentan exponencialmente.

YEN
Los mandos, al igual que las consolas, han evolucionado y hay géneros que, a pesar de que con un mando tradicional se pueden jugar bien, exigen un plus de precisión que sólo se consigue con un periférico dedicado. Una excelente reflexión y recomendación.

VUESTRA OPINIÓN



Las dos caras de la verdad

Marcelo Fdez. Pascual

Cada vez que hablamos de la futura generación de consolas, empiezan a verse las dos caras en los consumidores: la primera es la de la indignación y el rechazo, debido a la duración del ciclo de vida de la máquina; y la otra, totalmente opuesta, es la de la ilusión, la que hace que nos pique el "gusanillo" en el estómago pensando en qué serán capaces de hacer las futuras máquinas. Algunos ya hacen conjeturas: que si serán capaces de hacer una realidad virtual perfecta, o que los gráficos serán fotorrealistas, etc. En esa segunda cara, entramos todos, aunque no lo queramos reconocer, porque, al final, esto es lo que hace grande al mundo de los videojuegos. Y, aunque al principio no nos haga ni pizca de gracia pensar que ya hay que comprar una consola nueva, en el fondo estamos todos entusiasmados pensando con qué nos sorprenderán los programadores. Y es que éstas son las cosas que continúan recordándonos que este mundillo no tiene límites, que evoluciona a un ritmo frenético y que hace que todos los jugones del mundo sigamos emocionados con este "vicio sano".

YEN

La llegada de una nueva generación siempre es motivo de alegría. Los rumores sobre las especificaciones técnicas, el aspecto e, incluso, los juegos de lanzamiento forman parte de este ritual que adoramos los que llevamos tantos años disfrutándolo, y espero que esta tradición no se acabe nunca.

» Preguntas de un veterano suscriptor

¡Saludos, Yen! Os sigo desde el principio y es la primera vez que me suscribo a una revista. ¡Y lo he hecho con vosotros! Para celebrarlo, me gustaría que publicaras mis preguntas, ahí van:

Soy poseedor de PlayStation VR, y lo he flipado mucho con *Moss*. Nunca he visto un juego tan bonito. He leído que en PS4 Pro y en HTC Vive se ve mejor, pero ¿la diferencia con una PS4 normal es mucha? Porque, en mi PS4, lo veo bastante pixelado...

Tus deseos son órdenes para mí, pero que conste que no sólo te voy a contestar por suscribirte a la revista (lo cual te agradecemos enormemente), sino más bien porque estás con nosotros desde el principio y considero que un veterano como tú se merece todas las respuestas. Aunque os aviso de que, a partir de ahora, os voy a exigir que me enviéis una foto del primer número para demostrarlo...

Bueno, vamos a por tus respuestas. Estoy totalmente de acuerdo contigo en que *Moss* es uno de los juegos que mejor uso hacen de la realidad virtual. Esta aventura en tercera persona ha conseguido combinar de manera acertada puzles, combates y plataformas, y es uno de los referentes de la RV. Con respecto a tu pregunta, efectivamente, *Moss* para PS4 Pro cuenta con varias mejoras gráficas, como más resolución para los escenarios y las escenas de vídeo, además de mejores efectos ambientales (como los destinados al agua). Eso sí, la mejor versión es la de PC, ya que, gracias a la potencia de la plataforma y a la calidad y definición de los visores para ella, como HTC Vive y Oculus Rift, su versión de *Moss* está varios escalones gráficos por encima de la publicada para consola. Aun así, creo que la versión para PS4 es muy decente y no deberías pensar en cómo se ve en otras plataformas, así que disfrútalo.



Moss. Esta aventura protagonizada por la roedora Quill es uno de los juegos indispensables para la realidad virtual hoy por hoy.

He leído que Polyarc está trabajando en el libro 2 de *Moss*. ¿Se sabe algo más? ¿Alguna fecha? ¿Será un DLC u otro juego?

Pues, por el momento, no hay muchas noticias al respecto, más allá de las declaraciones de Rick Lico, director de animación de *Moss*, en las que hace referencia al duro trabajo que están realizando y a que esperan no tardar mucho en traer dicho contenido. Por el momento, no está descartada ninguna de las opciones de distribución, aunque, personalmente y viendo el éxito de *Moss*, apostaría a que llegará en forma de título nuevo, pues, a fin de cuentas, Polyarc es un estudio muy pequeño y creo que sería una buena manera de obtener financiación para el siguiente libro o para un nuevo juego.



Eve Valkyrie. Este simulador de combate espacial es de los títulos más espectaculares para la realidad virtual, pero sus constantes giros de cámara hacen que no sea apto para todos los públicos.

Me mareo mucho con PlayStation VR, sobre todo en juegos de movimiento y conducción. ¿Crees que el problema soy yo? ¿O puede ser la escasez de potencia de la PS4 normal? ¿O incluso una suma de ambas?

El uso de la realidad virtual conlleva un periodo de adaptación que puede ser mayor en determinados géneros, como los que mencionas. No es lo mismo jugar una aventura como *Moss*, con un desarrollo muy pausado, que los combates espaciales de *Eve Valkyrie*, llenos de giros rápidos de cámara que pueden causar mareos. No es algo por lo que podamos culpar a PS4. Mi consejo es que a los títulos que te produzcan esa sensación de

LA REALIDAD VIRTUAL ESTÁ DANDO SUS PRIMEROS PASOS Y HAY MUCHOS DETALLES POR PULIR HASTA QUE SEA ACCESIBLE PARA TODOS

malestar les dediques tiempo muy poco a poco. Ya verás cómo, pronto, tu cuerpo se habitúa y puedes disfrutar de ellos sin estas molestias.

■■■■ Ahora, toca Switch. Me la he comprado, sobre todo, por *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, y me ha encantado. ¿Se sabe si van a publicar *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* o cualquier otro título de la saga remasterizado?

No hay noticias, por el momento, de que Nintendo esté realizando remasterizaciones de la saga *Zelda*, aunque, con la llegada del futuro servicio online, quizás se publiquen las versiones originales de los títulos que indicas para adquirirlas digitalmente. Pero, como te digo, por el momento, no hay nada anunciado, así que toca esperar.

■■■■■ Estoy esperando algún descuento en el pase de temporada de *Breath of the Wild*. ¿Puede ser que llegue, o ya me puedo ir olvidando y pagar los 20 euros por él?

Hay muchas posibilidades, ya que la eShop, al igual que otras tiendas virtuales (PSN, Steam, Microsoft Store...), tiene periodos de rebajas, así que atento, que seguro que, en algún momento, podrás adquirirlo a un precio más bajo. Por tiempo limitado, eso sí.

■■■■■■ Y, por último, me he comprado otro dock para mi segunda residencia, en la cual no tengo internet. ¿Sabes algo sobre una aplicación de Netflix para Nintendo Switch? Me encantaría poder descargarme en casa películas y series e ir a mi segunda residencia y verlas allí. Muchas gracias de antemano: sois con diferencia la mejor revista de videojuegos, aunque, por poner una pega, no me gusta nada el apartado "El Sensor"...

Hay varias conversaciones respecto a llevar la plataforma Netflix a Switch y, por el momento, está confirmado que llegará junto con la aplicación oficial de YouTube en algún momento, aunque actualmente no hay una fecha confirmada y no es una prioridad para Nintendo, como indicó Reggie Fils-Aime, mandamás de Nintendo América, en el E3. De todos modos, es poco probable que te permita descargar las pelis en casa para verlas luego offline...

Sobre "El Sensor", lamento que no te guste, pero es una sección histórica que recuerda el ADN desenfadado que antaño tenía la revista y que tiene su público. En la variedad está el gusto.

Carlos M.C.

■ **Dark Dreams Don't Die.** Estaba protagonizado por David Young, un detective con poderes especiales que le permitían viajar al pasado al tocar determinados objetos. Lamentablemente, este juego episódico fue cancelado tras el primer capítulo.

Misteriosas dudas sobre Swery65

Hola, Yen. Soy un consumidor de esta gran revista desde hace muchísimo tiempo, desde el número que contaba con una maravillosa portada dedicada a Tobal Nº1. Soy un gran fan de las aventuras de misterio y de Swery65, y precisamente sobre él van mis preguntas:

■ Me encantó *D4* (*Dark Dreams Don't Die*). ¿Sabes si hay alguna esperanza de que se publiquen los capítulos restantes para el final? ¿O me voy olvidando del tema?

¡Saludos! Yo también soy un gran fan del trabajo de Hidetaka Suehiro (Swery65) y, para mí, es un placer responder tus dudas sobre este creador, aunque voy a comenzar diciéndote que nos acompañas desde el lejano número 64. Y, ahora sí, vamos con tus preguntas. Lamento darte la mala noticia de que no hay posibilidades de ver la conclusión de *Dark Dreams Don't Die*. Este título episódico, que inicialmente iba a estar compuesto »

VUESTRA OPINIÓN

Los juegos no son para niños

Miguel A. Torrejón ■■■■■■

Hola, Yen. Soy un "veterano" del mundo de los videojuegos y padre de dos niños pequeños que no están muy interesados en este mundillo. Considero que los videojuegos, además de divertirme, sirven de válvula de escape y me permiten (siempre que puedo hacer uso de ellos) evadirme de los problemas diarios. Últimamente, el título al que más tiempo dedico es *Uncharted 4*, y más concretamente a su modo multijugador. El problema es que nunca puedo jugar tranquilo, ya que sólo coincido con "críos" que se dedican a gritar por el micrófono y a estropear las partidas, molestando a su propio equipo. Sony debería tomar cartas en el asunto y cuidar más este aspecto, porque, en mi caso, pago una suscripción anual a PSN y cada día que pasa me planteo si será una buena opción renovarla...

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

PSN es un espacio abierto para todos los públicos, y creo que es responsabilidad de los padres educar a sus hijos para que este tipo de situaciones no ocurran. Por desgracia, no hay una solución satisfactoria, así que tendrás que aprender a convivir con ella...



» por tres capítulos, de los cuales sólo se publicó el primero, nació como un título exclusivo para Xbox One (aunque, un año más tarde, llegaría también a PC) y contó con diferentes problemas de desarrollo, motivados, en gran parte, por una enfermedad del propio Swery65, que dio como resultado su salida de Access Games (equipo responsable del juego) y, posteriormente, la cancelación del proyecto. Esta situación ha llevado a Swery65 a disculparse varias veces con sus fans a través de Twitter, así que no le des más vueltas y olvídate de él.

■■ **Considero que *Deadly Premonition* es una obra de arte. ¿Hay alguna posibilidad de ver una continuación?**
Coincido contigo en que *Deadly Premonition* es una obra de arte y, aunque tuvo unos inicios difíciles, con unas ventas realmente bajas, este survival horror está considerado hoy en día un título de culto. En varias entrevistas, Swery65 ha manifestado que estaría encantado de hacer *Deadly Premonition 2*. Valgan como ejemplo estas declaraciones en 2015: "Espero una coincidencia milagrosa que me dé la oportunidad de crearlo. Mi dinero, mi tiempo y las emociones de los jugadores tienen que coincidir para que esto ocurra". Personalmente, creo que la última parte de esta ecuación ya la tiene, así que es cuestión de tiempo que lo veamos. Por nuestro propio bien, espero que se ponga manos a la obra lo antes posible.

■■■ **¿Sabes en qué estado se encuentra el juego de Swery65 *The Good Life*?**
Supuestamente, sigue en desarrollo, y las últimas noticias que tenemos sobre él es que estaba en estado de preproducción. Esta aventura de acción y misterio, creada en colaboración con Yukio Futatsugi, responsable de *Panzer Dragoon* y *Phanton Dust*, contará con una extraña estética "naíf" y mezclará puzles con exploración. Ha conseguido salir adelante recientemente gracias a la plataforma de micromecenazgo Kickstarter y tiene una fecha de lanzamiento estimada para el tercer trimestre de 2019, aunque, conociendo a Swery65 (y lo poco realista que es todo el mundo en Kickstarter), seguro que sufre algún que otro retraso...

■ **The Good Life.** Es una aventura de acción y misterio creada por Swery65. Estará protagonizada por Naomi, una fotoperiodista que llega al pueblo británico de Rainy Woods para trabajar y hacer frente a sus deudas.

■■■■ **¿Sabes si hay algún otro juego más de Swery65 en desarrollo?**
Pues sí, su título es *The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories*, y es una colaboración entre White Owls, estudio fundado por Swery65 después de dejar Access Games, y Arc System Works. Por el momento, no se conocen muchos detalles sobre este juego, aunque se espera que mantenga un desarrollo similar a los otros títulos de Swery65, en los que priman el misterio y los giros argumentales. Por ahora, no hay una fecha exacta de lanzamiento, pero está confirmado que llegará a final del presente año.

■■■■■ **Para terminar, y cambiando de creador, también soy un gran fan de la aventura *D* y de su continuación *D2*. ¿Qué probabilidades hay de una próxima entrega? Muchas gracias por las respuestas.**
Probabilidades nulas. Desgraciadamente, Kenji Eno, responsable de la saga *D*, falleció hace cinco años y, con su desaparición, es altamente improbable que llegue una continuación. Una lástima, ya que cada juego de Eno era una obra maestra del misterio. Como no has hecho ninguna referencia, te aconsejo que, si te es posible, le eches un vistazo a *Enemy Zero*, obra del estudio WARP, propiedad de Kenji Eno, que se publicó para Saturn y PC. Esta aventura, en la que manejábamos a Laura Lewis (la misma protagonista de *D*), nos llevaba a explorar la nave espacial AKI, dedicada a la investigación biológica, donde unos enemigos invisibles intentaban matarnos. Creo que te va a encantar, y es lo más cerca que vas a estar de un hipotético *D3*.

Abel Manuel Tijero

■ **The Missing.** Es el nuevo juego de Swery65. Por el momento, no se conoce nada sobre su argumento o su desarrollo, aunque se espera que apueste nuevamente por el misterio. Llegará a lo largo de este año.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ He sido elegido ganador del concurso "El Sensor" en dos ocasiones. La primera vez fue con el juego *Shadow of the Colossus* y, en esta última, con *LEGO Los Increíbles*, pero cuál es mi sorpresa al ver que dicho juego viene sin carátula. Yo sé que el disco en sí es una edición de promoción y que no tiene nada... ¿pero sin carátula?
Yen: No puede ser: debe de haber un error, porque los juegos tampoco deberían haberte llegado. Te explico: es que llevamos unos meses sin pasta y estamos vendiendo los juegos y las carátulas para poder pagarnos las vacaciones, así que nos inventamos a los ganadores y nos quedamos nosotros todo. Ahora en serio, los juegos promocionales que os damos en los sorteos, os los enviamos tal y como nos los entregan a nosotros las compañías, por lo que es algo que se escapa a nuestro control. Eso sí, si no los quieres, puedes devolverlos sin problemas...



■ Este agosto, voy a estar por Madrid y me gustaría pasar a conoceros personalmente. ¿Hay alguna manera de ir a visitaros a la revista? Me haría mucha ilusión...
Yen: Pues lamento decirte que estaremos de vacaciones, porque, a pesar de que la directora no está de acuerdo, nos corresponden. Así que veo difícil que podamos atenderte. No obstante, estaremos encantados de conocerte si te pasas en otro momento. Por cierto, tú sabes la temperatura que hace en Madrid en agosto, ¿verdad? Por que yo, en tu lugar, me lo replantearía y, si no, mira la foto. Con lo bien que se está en la costa en esta época del año y te vienes a pasar calor aquí. De verdad que, a veces, no os entiendo...

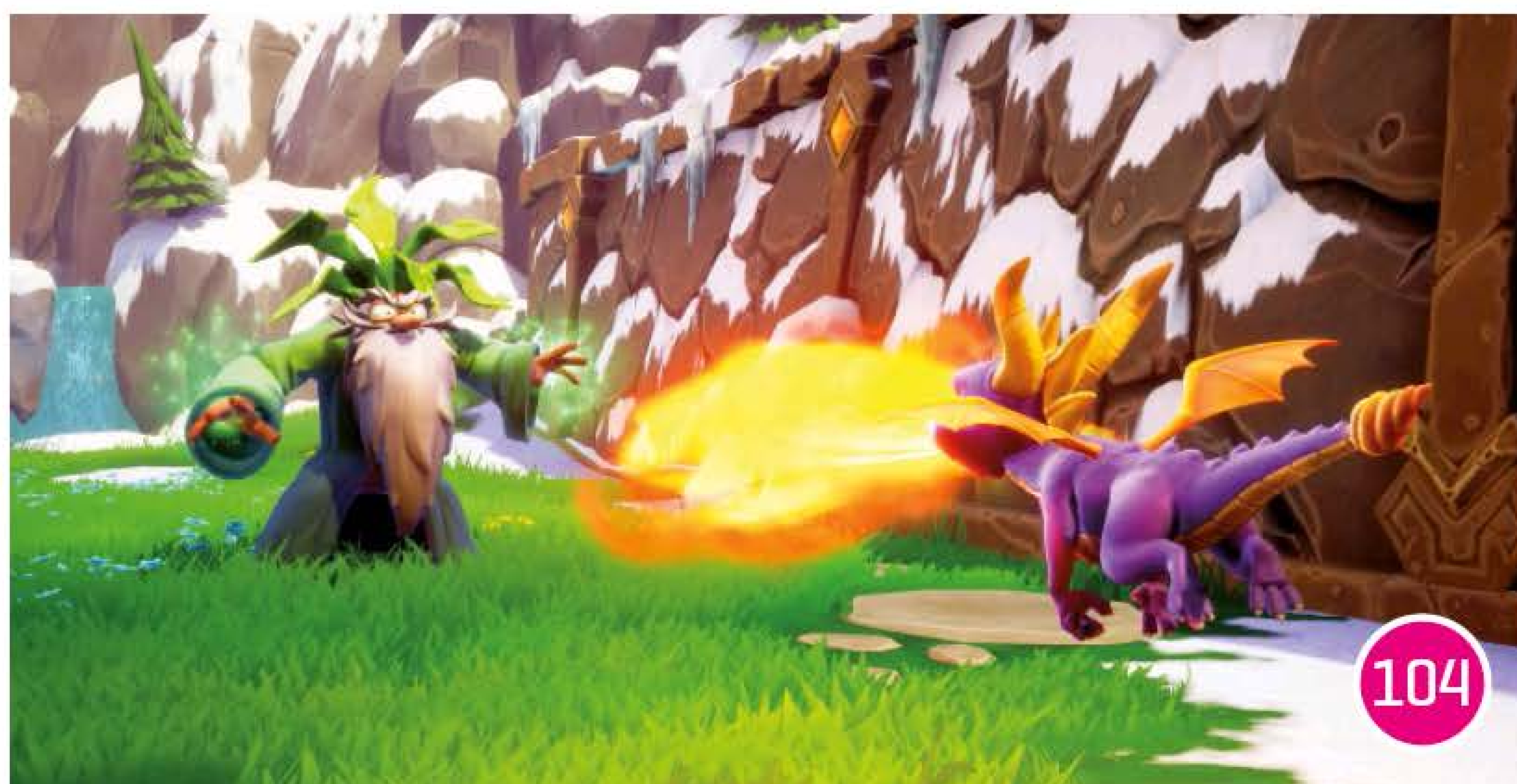
AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

100

DRAGON QUEST XI: ECOS DE UN PASADO PERDIDO

Una de las sagas míticas del J-RPG regresa a PlayStation, doce años después, con una aventura que será inolvidable



SPYRO: REIGNITED TRILOGY

Tras el remake de Crash, ahora le toca el turno a otro clásico de las plataformas de los 90, Spyro, que echará fuego en HD

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 4 DE SEPTIEMBRE ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Dragon Quest XI

■ Por Bruno Sol
@YeOldeNemesis



Ecos de un pasado perdido

EL MITO J-RPG REGRESA A LO GRANDE

La aparición de un nuevo *Dragon Quest* siempre es un motivo de alegría para los fans de los RPG, y más en Japón, donde la saga es un auténtico fenómeno de masas desde los tiempos de NES.

Dragon Quest XI aterrizará en Occidente con más de un año de retraso respecto a Japón, pero Square Enix va a compensar la espera con una edición que va mucho más allá de la localización de textos. El *DQXI: Ecos de un pasado perdido* que llegará a PS4 y Steam el próximo 4 de septiembre (falta por saber cuándo llegará a Switch) ofrecerá una interfaz y menús totalmente renovados, incluido un sistema de navegación más intuitivo, la posibilidad de correr más rápido con nuestro personaje, un nuevo modo de dificultad extrema (bautizado como Misión draconiana), voces en inglés (el japonés no tenía diálogos digitalizados) y una cámara en primera persona con la que admirar los hermosos diseños de Akira Toriyama. El creador de "Dragon Ball" ha sido el autor de los héroes, los villanos y las criaturas de la saga desde la primera entrega, allá por 1986, y aquí vuelve a dejar su huella, junto al no menos mítico Yuji Horii.

Pura magia por turnos

Uno de los grandes aciertos de la saga *Dragon Quest* ha sido mantener la esencia del original a lo largo de las décadas mientras daba el salto a las sucesivas generaciones de consolas, y *Ecos de un pasado perdido* no es una excepción: volveremos a formar equipo con personajes deliciosamente carismáticos mientras combatimos por turnos contra extravagantes criaturas, entre las que encontraremos enemigos emblemáticos de la franquicia, empezando por el entrañable limo.

En cuanto a la trama del juego, sólo os podemos desvelar que nos meteremos en la piel de un joven que descubre que es la encarnación de un héroe legendario, lo que lo convertirá en un proscrito. Perseguido por todo un ejército, tendrá que viajar a lo largo de varios continentes, reclutando aliados a lo largo de una aventura que promete cerca de 100 horas, y en la que no faltarán las misiones secundarias.

Hacía nada menos que doce años que un *Dragon Quest* no visitaba una plataforma de sobremesa (desde los tiempos del *Dragon Quest VIII: El periplo del Rey Maldito* de PS2, allá por 2006), así que la expectativa es máxima. El clásico regresa, para deleitar a mitómanos del J-RPG y a las nuevas generaciones de jugadores. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Jugar a un nuevo *Dragon Quest* siempre es un acontecimiento, y más si llega en forma de versión hipervitaminada. Hay muchas ganas de disfrutarlo.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB jairogury
"Éste es el juego que más espero del año... Sí señor. Desde World of Final Fantasy, no cato algo del género... Deseando que salga."

WEB dragonverde
"Una partidita a este gran juego de corte clásico y luego a tomar con ganas KH3. Se puede disfrutar tanto del rol por turnos como del RPG en tiempo real."

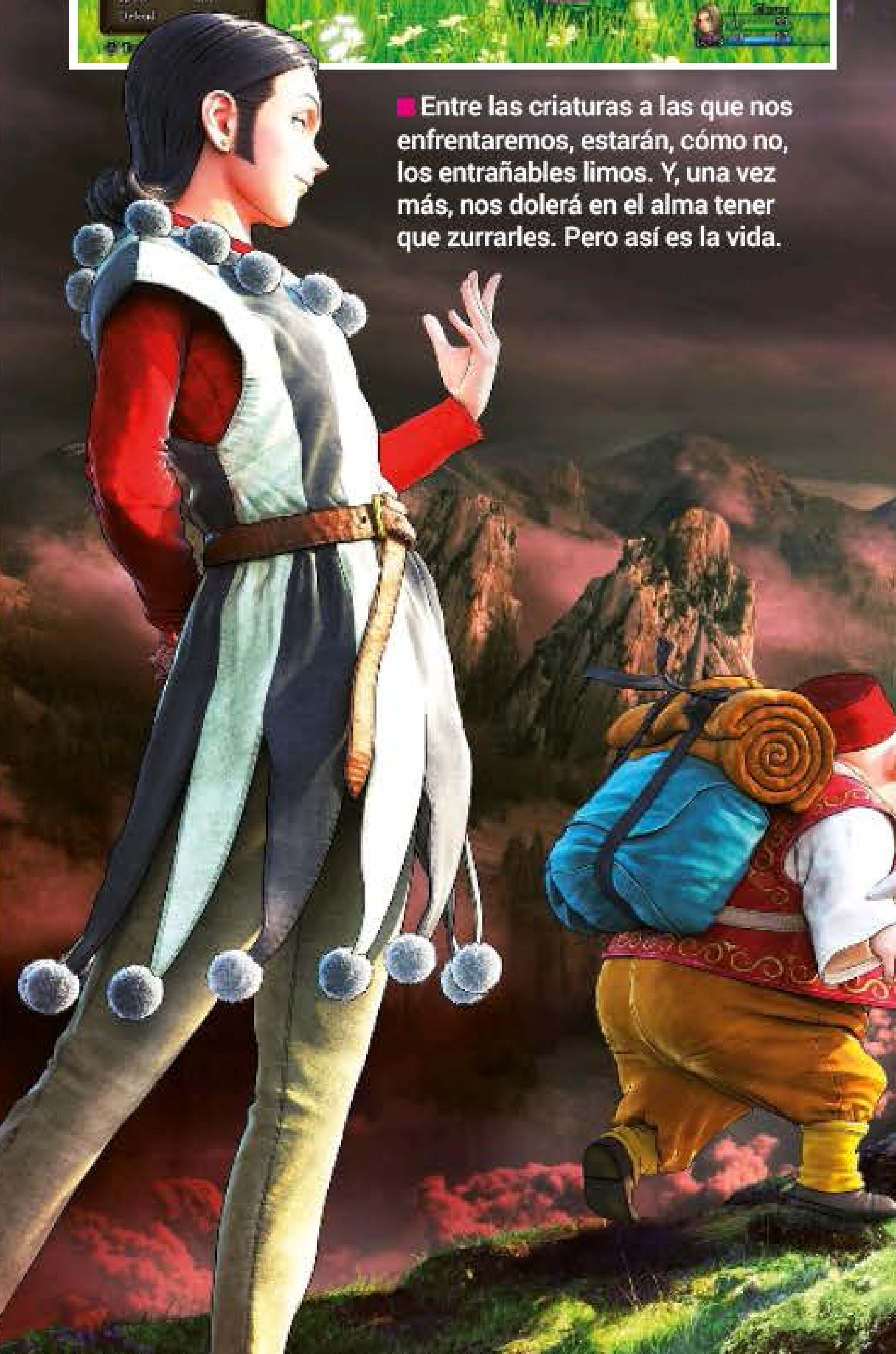
@NicoCoreTop
"Quiero que alguien me regale Dragon Quest XI cuando salga. Por favor. NECESITO ESE JUEGO."



■ El protagonista de *Dragon Quest XI* descubre que es la reencarnación de un héroe legendario.







■ Entre las criaturas a las que nos enfrentaremos, estarán, cómo no, los entrañables limos. Y, una vez más, nos dolerá en el alma tener que zurrarles. Pero así es la vida.





Podremos personalizar a nuestro héroe con las míticas ropas del protagonista de *Dragon Quest VIII*. Serán muy útiles en el tramo inicial del juego, ya que fortalecerán los parámetros defensivos.



LAS CLAVES

1 **VERSIÓN 2.0.** La adaptación occidental ofrecerá un montón de mejoras, hasta el punto de que Square Enix habla de remasterización.

2 **AKIRA TORIYAMA.** Sus diseños de personajes y criaturas siempre han sido la marca de la franquicia *Dragon Quest*.

3 **PARA TODOS.** Podrás combatir con el sistema clásico o, si prefieres una cámara más dinámica, activar el modo "lucha libre".

LA VERSIÓN PARA OCCIDENTE LLEGARÁ CON MULTITUD DE MEJORAS RESPECTO AL JUEGO JAPONÉS







LAS CLAVES

1 REFRIEGAS. Combinarán fases por turnos, en las que desplegar a las unidades por el campo de batalla, con otras en tiempo real, en las habrá que moverse y apuntar.

2 ACUARELA. El motor Canvas se volverá a traducir en un estilo que imitará un lienzo, con colores y contornos difuminados o explosiones con forma de onomatopeyas.

3 CASTELLANO. Es la primera entrega de la saga con subtítulos en nuestro idioma, y también la primera que sale en una consola de Nintendo.

■ 25 DE SEPTIEMBRE ■ SEGA ■ ESTRATEGIA / ROL

Valkyria Chronicles 4

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

REVIRTIENDO UNA REVOLUCIÓN FALLIDA

V*alkyria Chronicles* es una saga de culto, pero el año pasado se marcó un buen tropezón con *Revolution*, un spin-off muy enfocado a la acción. Por suerte, Sega ha hecho propósito de enmienda para la cuarta entrega numerada, que retomará la estrategia rolera.

Como es norma general en la serie, *Valkyria Chronicles 4* se ambientará en una versión alternativa de la II Guerra Mundial, en el continente ficticio de Europia, donde la Federación y el Imperio luchan por el control de la ragnita, un mineral clave para la supervivencia. Nosotros encarnaremos al escuadrón E (con un joven llamado Claude Wallace a la vanguardia), del primer bando, que está perdiendo la contienda y que pondrá en marcha una operación desesperada. La historia, que nos llevará hasta parajes helados y nos enfrentará a gigantescos ejércitos y a todopoderosas valkirias, estará muy cuidada... y traducida al castellano, lo cual es una grata sorpresa, pues la tercera entrega, de PSP, ni siquiera llegó a Occidente, y es la misma Sega que no ha querido localizar *Shenmue I & II*.

Estrategia dinámica

Con el sistema Blitz por bandera, las batallas, que transcurrirán en los mapas más grandes de la historia de la saga, combinarán despliegues por turnos y acción en tiempo real, con un número limitado de movimientos para cada unidad. Habrá seis clases: explorador, granadero, ingeniero, lancero, francotirador y soldado de asalto. Añadid a eso subidas de nivel, desarrollo de tecnología... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Sus batallas volverán al rol táctico puro y duro, con mayor profundidad aún, y hay que agradecer que llegue traducido.



■ La historia, muy trabajada, combinará las miserias de la guerra con los emotivos lazos que forjarán los protagonistas.



■ Las batallas obligarán a pensarse los movimientos dos veces. Si un soldado cae y no lo curamos, se irá al otro barrio.



■ Los tanques serán muy útiles: para liarse a cañonazos, para demoler estructuras, para que los soldados se parapeten...

LAS CLAVES

1 **TRILOGÍA.** El pack incluirá *Spyro the Dragon*, *Spyro 2: En busca de los talismanes* y *Spyro: El año del dragón*, lanzados en PlayStation en 1998, 1999 y 2000.

2 **REMAKES.** Se mantendrá el esqueleto jugable de los originales de PSOne, así como el desarrollo, pero la musculatura visual se ha rehecho por completo.

3 **"EXCLUSIVO".** El juego sólo está anunciado para PlayStation 4 y Xbox One. Por ahora, los usuarios de Switch y PC tendrán que conformarse con la reciente trilogía de *Crash Bandicoot*.

■ 13 DE NOVIEMBRE ■ TOYS FOR BOB (ACTIVISION) ■ AVENTURA

Spyro: Reignited Trilogy

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

ACTIVISION VUELVE A PRENDER LA LLAMA

Crash Bandicoot y Spyro fueron dos de los iconos de la PlayStation original, pero ambos acabaron en manos de Activision. Tras recuperar con éxito al marsupial en 2017, la compañía va a repetir ahora la jugada con el dragón, mediante otro remake triple.

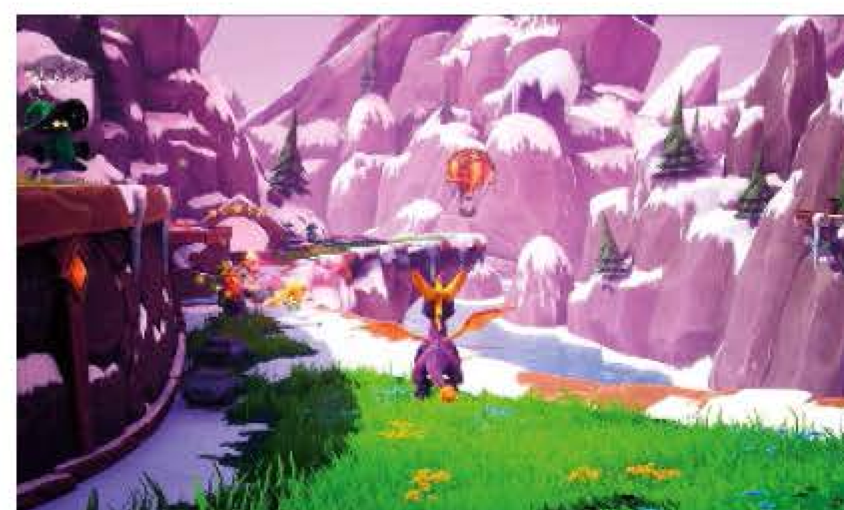
Spyro: Reignited Trilogy conmemorará el vigésimo aniversario de la saga. La puesta al día ha corrido a cargo de Toys for Bob, un estudio al que no le es desconocida, pues es el responsable de *Skylanders*, que se originó, precisamente, como un spin-off de ella. El material que empleó Insomniac Games para los originales no se podía reutilizar, pero, aun así, ha servido para crear un mínimo esqueleto que permitiera conservar tanto el diseño de niveles como la jugabilidad. Así pues, tendremos tres aventuras que mantendrán toda la esencia de las originales, pero con un apartado técnico rehecho por completo: modelados de los personajes, texturas de los escenarios, iluminación... Para la banda sonora, se ha contado con el compositor original, Stewart Copeland, que ha reimaginado los temas, aunque se podrán elegir también las melodías originales.

Activision, madre de dragones

Contando los tres juegos, habrá más de 100 niveles, en los que podremos dar rienda suelta a vuelos y llamaradas, mientras exploramos escenarios 3D llenos de secretos y luchamos contra multitud de enemigos. Como Crash, Spyro llevaba demasiado tiempo petrificado. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Las aventuras plataformeras no se prodigan mucho hoy día, así que esta trilogía se agradece, aunque se ha retrasado del 21 de septiembre al 13 de noviembre.



■ Se ha dado una vuelta de tuerca a la cámara, aprovechando que era libre (no como la estática de los *Crash Bandicoot*).



■ Los dragones a los que Spyro debe rescatar tendrán un diseño mucho más variado que antaño, como este "pintor".



■ La edición física sólo incluirá en el disco la primera entrega. Las otras dos serán descargas digitales, algo incomprensible.

V-HOME
PARA NO PERDER DE VISTA TU CASA

Hogar conectado: aquél en el que se puede controlar, encender y apagar prácticamente todo desde una aplicación remota.

Iamagina poder programar la calefacción o el aire acondipara que se activen media hora antes de que regreses a casa. Hace unos años, vivir en un hogar conectado era un sueño al que no todo el mundo podía acceder. Pero gracias a V by Vodafone, el hogar conectado estará al alcance todos.

¿Te suena el concepto internet de las cosas, verdad? Se basa en la interconexión de un dispositivo inteligente con cualquier otro que se encuentre a su alrededor.

Vodafone ha materializado este concepto en V by Vodafone, una familia de servicios de la que forma parte V-Home. Gracias a V-Home puedes controlar de forma remota todo lo que sucede en tu hogar, a través de varios dispositivos.

El centro neurálgico es el Starter Kit de V-Home, que consta de hub, cámara de vídeo, sensor de puerta y de ventana y sirena. Conectas el hub a una toma de corriente y al router de casa y colocas el resto de aparatos en los lugares que quieres tener controlados: el sensor en la puerta de entrada, la cámara en un lugar alto que ofrezca una visión amplia y la sirena en el enchufe más próximo a la puerta de entrada.

El hub establece las reglas de actuación de los dispositivos inteligentes compatibles con V-Home. Así configuras secuencias como que cuando se abra la puerta se encienda la cámara y se active la sirena.

Además necesitas dos aplicaciones que se manejan desde el smartphone. Con V by Vodafone



El Starter-Kit de V-Home consta de un hub, que es el centro de inteligencia, una cámara, un sensor de puerta y ventana, y una sirena. Se completa con dos apps que se manejan desde el smartphone.

POR UN PAGO INICIAL DE 29,90 € Y UNA CUOTA MENSUAL, ACCEDERÁS A LOS SERVICIOS DE HOGAR CONECTADO DE V-HOME

controlas el alta y baja al servicio y solucionas dudas o problemas contactando con el centro de atención al cliente. Al darte de alta, además de tus datos añades cinco contactos prioritarios con los que el sistema se pondrá en contacto en caso de incidencia.

El servicio y el control de los dispositivos inteligentes se hace con SmartThings (disponible para iOs y Android). Su centro de control es el servicio V-Home Monitor, que incluyetres modos de funcionamiento: Desactivado, Activado Fuera de Casa y Activado Dentro de Casa.

Con el modo Activado Fuera de Casa puedes usar el servicio Alarm Assist, con el que recibes una alerta en caso de incidencia. Si alguien abre la puerta de entrada en la que has colocado el sensor, la cámara comenzará a grabar, y V-Home Monitor lanzará una notificación a tu móvil, después un SMS y finalmente una llamada automatizada que en caso de que no haya respuesta seguirá la de un operador a ti y a los contactos que hayas notificado.



Controlas V-Home desde tu smartphone a través de 2 apps: V by Vodafone (alta

¿Cuánto cuesta V-Home?

V-Home no es un exclusivo para clientes Vodafone, pero sí tienes ventajas si lo eres. Para clientes, el Starter Kit tiene un pago inicial de 29,90 € y una cuota mensual de 18 €. V-Home Alarm Assist, V-Home Monitor, V-Home Vídeo y el tráfico de vídeos cuestan 7 € al mes. Si tienes fibra de 300 Mb, esta cuota es gratis; solo pagarás los 29,90 € de compra inicial de los dispositivos y una cota mensual de 11 €. Con fibra de 120 Mb, la suscripción es gratuita un año. En este caso también afrontarás el precio del Starter Kit: 29,90 € y 11 € al mes.

Con otro operador, abonas íntegro los dispositivos iniciales; y el pago de la cuota mensual es con tarjeta de crédito o débito.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

SMARTPHONE

Xiaomi Mi A2 y Mi A2 Lite

Abran paso al nuevo rey de los móviles de gama media

■ **COMPAÑÍA** Xiaomi ■ **PLATAFORMA** AndroidOne
■ **PRECIO** Desde 269€ ■ **WEB** *https://www.mi.com/es/*



■ El Mi A2 Lite tiene un diseño más "actual", como el "notch" (es el mismo que el del Redmi 6), aunque sus características técnicas son inferiores, batería incluida.

Si una cosa quedó clara en 2017, y en la primera mitad de 2018, es que el fabricante chino Xiaomi ha llegado a Europa para quedarse. Su Mi A1 está siempre entre los terminales más vendidos, haciendo gala de un montón de bondades que ahora retoma y lleva aún más lejos su sucesor, el Mi A2 (que llega con un hermano pequeño más económico, el A2 Lite). Estamos hablando de terminales con precios contenidos (el Lite se puede encontrar por 165 euros), pero con características que están por encima de esta barrera de precio: doble cámara trasera (de 20 y 12 Mpx. en el A2; de 12 y 5 en el Lite), pantalla con marcos menores, entre 3 y 6 GB de RAM, procesadores Snapdragon, almacenamiento de hasta 128 GB ampliable... y, lo más importante de todo, AndroidOne, es decir, la versión pura del sistema operativo, sin ningún tipo de capa de personalización del fabricante (vamos, sin apps de relleno que no queremos).

El A2 monta una pantalla FullHD+ de 5,99 pulgadas, mientras que su hermano pequeño se queda en 5,84, con relación de aspecto 18:9. Si bien este último apuesta por un diseño de pantalla infinita (con el llamado "notch" o marco que rodea la cámara frontal), el A2 "normal" mantiene los bordes superior e inferior. No es la única diferencia: el procesador también es distinto (A2 con un Snapdragon 660 y Lite con un Snapdragon 625), la batería es de 4.000 mhA en el A2 y de 3.000 en el Lite; y también difieren en la RAM (3-4 GB en el Lite y 4-6 en el A2). Vamos, que se llaman igual, pero son muy distintos.

De hecho, el A2 Lite parece más una versión remozada del A1, mientras que el Mi A2 es la verdadera evolución. Se trata de un terminal superior en todo (cámaras con IA, velocidad, rendimiento)... pero que mantiene un precio realmente ajustado, pues puede encontrarse ya muy por debajo de los 289 euros que cuesta oficialmente. Sin duda, estamos ante otro éxito de Xiaomi, y ante uno de los móviles clave de 2018. ■

VALORACIÓN **Uno de los terminales referente de 2018, con un gran equilibrio entre características, prestaciones y precio.**

ALTERNATIVAS

Móviles de gama media-alta hay a patadas, pero pocos pueden unirse al Mi A2 en el Olimpo de los que mejor relación calidad-precio guardan...



MOTOROLA G6 PLUS
■ **PRECIO** Desde 299 €



SONY XPERIA XA 2
■ **PRECIO** Desde 322 €



HONOR 10
■ **PRECIO** Desde 349 €



MANDO

Adaptive Controller Xbox One

Ahora sí que es cierto: "aquí, jugamos todos"



■ **COMPAÑÍA** Microsoft ■ **PLATAFORMA** Xbox One
■ **PRECIO** Desde 89,99 € ■ **WEB** *www.xbox.com/es-ES/xbox-one*

En su afán por hacer que el videojuego sea una experiencia cada vez más inclusiva, Microsoft tiene el honor de ser la primera compañía en lanzar un sistema de control adaptado a personas con movilidad reducida o limitada, permitiendo que estos usuarios puedan adaptar a sus necesidades las funciones que normalmente ofrece un mando y facilitando así que, literalmente, cualquier persona pueda jugar.

A diferencia del Xbox Controller que va dentro de la caja de Xbox One, el Adaptive cuenta con los botones de función general (guía, opciones...), puerto para auricular y una cruceta más grande, junto a los botones A y B mucho más grandes. ¿Y el resto? Para eso están los 19 puertos USB y de 3,5 mm que trae de serie el mando, y que permiten incorporar de forma modular, totalmente independiente, interruptores, palancas y otro tipo de sticks (como el nunchako de Wii) para que cada jugador pueda adaptar la experiencia de juego a sus necesidades. Se pueden utilizar cuatro interruptores grandes para los cuatro botones frontales, así como usar un tipo de palanca distinto para cada stick, si así vas a poder jugar más cómodo.

Microsoft aún no ha desvelado los precios de estos otros componentes independientes, pero, a falta de ese dato, sin duda es un gran accesorio, bien construido y que viene a cubrir un hueco hasta ahora vacío. Sin duda, es un gesto por el que conviene dedicar una ovación de gala a la compañía de Redmond. ■

VALORACIÓN Cualquier acción que permita que cualquiera pueda jugar, independientemente de su salud y su condición, merece reconocimiento. Microsoft ha sido pionera creando una solución para que los jugadores con algún tipo de "limitación" hagan trizas esa barrera.

MONITOR

AOC Q3279VWFD8

Tamaño y calidad de imagen, sin tener que arruinarse



■ **COMPAÑÍA** AOC ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 249 € ■ **WEB** *https://eu.aoc.com/es/gaming/*

Comprar una pantalla para jugar suele dejar muy pocas opciones: o compras una tele o un monitor. Estos últimos llevan ya cierto tiempo poniéndose las "pilas", ofreciendo tamaños, alternativas y precios que, hasta ahora, no estaban siendo cubiertos ni tan siquiera por los televisores.

Así pues, si buscas una pantalla para tu cuarto, o un monitor para el PC, no quieres una pantalla de más de 40 pulgadas y, sobre todo, no piensas dejarte una "pasta", la respuesta pasa por un monitor como este Q3279VWFD8 de AOC. Estamos hablando de un panel IPS de 31,5 pulgadas con resolución QHD (2560 x 1440 píxeles), un tiempo de respuesta de 5 ms, compatibilidad con FreeSync (adiós parpadeos con tarjetas AMD) y una frecuencia de actualización de pantalla de 75 Hz. Un panel de 8 bits capaz de mostrar el 88% de la gama de color NTSC, con unos colores más vivos y brillantes. Son características que están algo lejos del tope de gama, pero, si quieres un monitor para jugar (no competir en eSports, ni que el refresco sea de 240 Hz), es una opción más que interesante, y más viendo su tamaño y su precio.

Además, también va servido en cuanto a conectividad (desde los estándares actuales HDMI y DisplayPort a VGA o DVI, sin olvidar el puerto para auriculares). Se le puede reprochar que no tiene puertos USB, y que su diseño puede pecar de resultar algo simple y de tener marcos algo gruesos, pero por 249 euros... ■

VALORACIÓN Si buscas una pantalla "grande" para ver películas y jugar en tu cuarto, pero sin necesitar lo último (gráficos 4K, refresco de 240 Hz...), es una gran opción y, sobre todo, con un precio ajustado. Siempre puedes comprar una tele, pero probablemente será más cara... y más grande.

AURICULAR

Turtle Beach Stealth 300

Una buena propuesta para los que no quieren gastarse mucho

COMPAÑÍA Turtle Beach **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 79,99 € **WEB** *https://es.turtlebeach.com/*

Siguiendo la estela de los Stealth 600 y 700, Turtle Beach se ha sacado de la manga un headset notable para su franja de precio (por debajo de los 80 euros). Se trata de los Stealth 300, un headset que sigue la estela de diseño de los Stealth 600, construido en plástico duro principalmente (la diadema es de metal, recubierta de plástico duro y rematada con almohadillas forradas con tejido transpirable), pero que resulta muy robusto, con un diseño agresivo (disponible en color azul para PS4, verde para Xbox y rojo para PC) y algunas buenas ideas... junto a otras que no lo son tanto y que resultan hasta inexplicables.

Los Stealth 300 son los primeros auriculares de Turtle Beach que no son inalámbricos, pero, al mismo tiempo, llevan batería recargable para amplificar el sonido. Algunos modelos que no son de gaming utilizan esta combinación para realzar los graves o potenciar el audio de alguna manera. En el caso de los Turtle Beach, esto se traduce en que, en el auricular izquierdo, tenemos un botón de encendido y apagado, pegado a otro botón para cambiar entre los cuatro preajustes de sonido (aparte de una configuración equilibrada por defecto, tiene otras tres que potencian los graves, los medios y ambos a la vez). Además, en el mismo auricular, podemos encontrar, en la parte trasera, dos ruedas, para controlar el volumen del audio y del micro. En este primer detalle, ya hay dos pequeños aspectos mejorables: el botón de encendido está pegando al de cambio de modo, al igual que las dos ruedas, por lo que, al principio, resulta bastante sencillo dar por error al botón o a la rueda que no queremos, ya que no tienen tampoco rasgos o rugosidades que los diferencien. Tampoco permiten, a través de una aplicación de PC, modificar las ecualizaciones: son las cuatro que vienen y punto. El problema es que incluso la que potencia los graves resulta un pelín menos contundente de lo que nos gustaría. Eso sí, la calidad del sonido es más que notable, incluso para escuchar música.

Por su parte, el micrófono es rígido, aunque abatible para ponerlo en modo "mute". Capta bien la voz, aunque, si juegas en un ambiente ruidoso, quizá debas gritar algo más para que te escuchen. Pero, sin duda, el principal problema de este headset es que, si la batería se agota, no funciona como un auricular estéreo normal, pues no tiene modo sin energía y obliga a parar de jugar, o a jugar sin cascos mientras se recarga la batería.

VALORACIÓN Un headset con buenas ideas y con un buen equilibrio entre precio y prestaciones, aunque con "errores" como no poder usarlo sin batería, algo incomprensible.



Las almohadillas de los auriculares cuentan con una espuma que no oprime en exceso, ideal para jugadores con gafas.

ALTERNATIVAS

Headsets por debajo de los 100 euros hay muchos. Éstos son algunos de los que más nos han gustado... y hay de todo: inalámbricos, baratos, con sonido envolvente virtual...

HYPERX CLOUD STINGER
PRECIO Desde 65 €



GOLD WIRELESS
PRECIO Desde 84,90 €



TURTLE BEACH STEALTH 600
PRECIO Desde 99 €





CASCOS

Creative Outlier Black Plus

El auricular de los deportistas

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** BT ■ **PRECIO** 50 € ■ **WEB** *https://es.creative.com/*



Si eres de los que disfrutan escuchando música mientras hacen deporte, estos auriculares están pensados para ti. Son Bluetooth 4.2 y, además, cuentan con memoria interna de 4 GB para que puedas escuchar tu música favorita, sin necesidad de móvil o reproductor de música.

Entre sus virtudes, están, además, una autonomía de hasta diez horas en modo mp3 (o siete horas en modo Bluetooth), certificación IPX4 (resistente al sudor), un ligerísimo peso (16 gramos) y, sobre todo, una gran calidad de sonido, que es lo prioritario.

Incluyen, además, micrófono omnidireccional con capacidad de captar la voz con calidad HD, por lo que podrás atender las llamadas con el auricular. Y, gracias a una app para el móvil, podrás alternar entre el modo mp3 y el modo Bluetooth. Por 50 euros justos, poco más se les puede pedir... ■

VALORACIÓN Un auricular pensado tanto para utilizarlo a fondo en el gimnasio, sin el móvil al lado, como en la calle (escuchar música, aceptar llamadas). Todo, con un gran diseño y un precio bastante ajustado.

CONSOLA

Nintendo NES Classic Mini

Mini por fuera, no por dentro

■ **COMPAÑÍA** Nintendo ■ **PLATAFORMA** NES
■ **PRECIO** Desde 59,99€ ■ **WEB** *www.nintendo.es/*

Nintendo inauguró su reedición de consolas clásicas en versión miniatura en 2016, con NES Mini, que traía 30 juegos en memoria. La consola voló de las tiendas, y los especuladores han estado todo este tiempo haciendo su agosto... hasta que Nintendo anunció que volvería a producir más unidades de la máquina. De este modo, si te quedaste sin ella en su momento, ya no hay excusa: ya se puede encontrar de nuevo a precios razonables, para disgusto de los atribulados especuladores.

Esta edición, a efectos jugables y estéticos, es idéntica: trae los mismos juegos, el mando incluido utiliza el mismo conector (como el de Wii), tiene los mismos filtros y opciones para guardar la partida... Vamos, que es idéntica... hasta en la dificultad para encontrar un segundo mando (que, por desgracia, no se ha reeditado y sigue estando agotado). ■

VALORACIÓN Vuelve la miniatura de la gran NES, con 30 juegos que divierten como el primer día.

ARCADE STICK

Razer Panthera Marvel vs Capcom Infinite

Lleva tu estilo de juego en la lucha a otro nivel

■ **COMPAÑÍA** Razer ■ **PLATAFORMA** PS4 y PS3 ■ **PRECIO** Desde 239 € ■ **WEB** *www.razer.com*



Aunque hace casi un año que *Marvel vs Capcom Infinite* se lanzó, no ha sido hasta ahora cuando el reputado fabricante Razer ha lanzado una edición limitada de su aclamado Arcade Stick Panthera. Es un joystick caro, de 239 euros, pero de precio comprensible, viendo su calidad y sus acabados: diez botones Sanwa de alto rendimiento, palanca Sanwa, con interior accesible (con compartimentos para cable, botones adicionales y destornillador) y altamente modificable (y sencillo de modificar).

Cuenta, además de con la espectacular ilustración del juego, con otros botones y funciones, como poder elegir el comportamiento del stick (como el joystick izquierdo o derecho del Dual Shock) o modo PS3 y PS4, por si queremos utilizarlo con una u otra consola de Sony. ■

VALORACIÓN Si los juegos de lucha están entre tus favoritos y te gusta competir online, o en torneos presenciales, estamos ante una herramienta que cualquier "pro" debería tener, aunque es caro.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos... y lo sabes



Peluches Stranger Things

Un adorable 3x1 con las mutaciones de Dart

Think Geek nos presenta a la mascota de Dustin en versión cuqui, o más concretamente a sus sucesivas evoluciones, desde la forma de larva hasta convertirse en el demodog. Los peluches, fabricados en poliéster, se guardan como si fueran muñecas rusas, uno de dentro de otro. ¿Llegaremos a ver algún día un peluche del Demogorgon en forma adulta?

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Tabla de cortar NES

Para hacerte la cena como un auténtico nintendero

Esta espectacular tabla de cortar, con licencia oficial Nintendo, llenará de elegancia tu cocina. Pero no sólo sirve para decorar: es completamente funcional, y muy resistente al uso prologando de los cuchillos, gracias a sus materiales (silicona y cristal). Está fabricada en Alemania y tiene unas dimensiones de 30x40 centímetros y un grosor de 0,4 centímetros.

A LA VENTA EN ***solopixel.es***

CoD Black Ops IIII Mystery Box

La madre de todas las ediciones especiales

El 12 de octubre, llegará a las tiendas el nuevo *Call of Duty* de Treyarch, en varias ediciones, incluido este espectacular y siniestro cofre, exclusivo de GAME, que incluirá el juego, Black Ops Pass, tres litografías, un cómic de Dark Horse, diez parches de especialista, pines, un puzle de 1.000 piezas, un Popsocket exclusivo para tu móvil y una caja metálica.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Maqueta de Krilin

Construye tu propia figura, totalmente articulada

Dentro de su línea Figure Rise Standard, Bandai nos presenta este kit con el que podrás montar, sin necesidad de usar pegamento, una figura de Krillin de doce centímetros de altura. La figura, totalmente articulada, incluye tres expresiones distintas, e intercambiables, además de una peana y distintos complementos.

■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

Proyector Space Invaders

Los míticos marcianitos de Taito invadirán tu habitación

Este simpático y pequeño proyector, con un diámetro aproximado de 7,5 centímetros, tiene licencia oficial Taito y te permitirá reflejar en las paredes los míticos marcianitos de *Space Invaders*. Podrás elegir entre seis patrones de color distintos y funciona con la ayuda de tres pilas AAA (que no vienen incluidas). Un regalo ideal para mitómanos.

■ **A LA VENTA EN** *solopixel.es*

Saco de Dormir Pepinillo Rick

Dan ganas de salir de acampada para probarlo

Inspirado en uno de los episodios más legendarios de "Rick & Morty", este espectacular saco de dormir está confeccionado en 100% poliéster. Ideal para acampar en pleno verano (no nos hacemos responsables si decides usarlo en la conquista del K2), podrás guardarlo en la funda que incluye, también ilustrada con la cara de Rick.

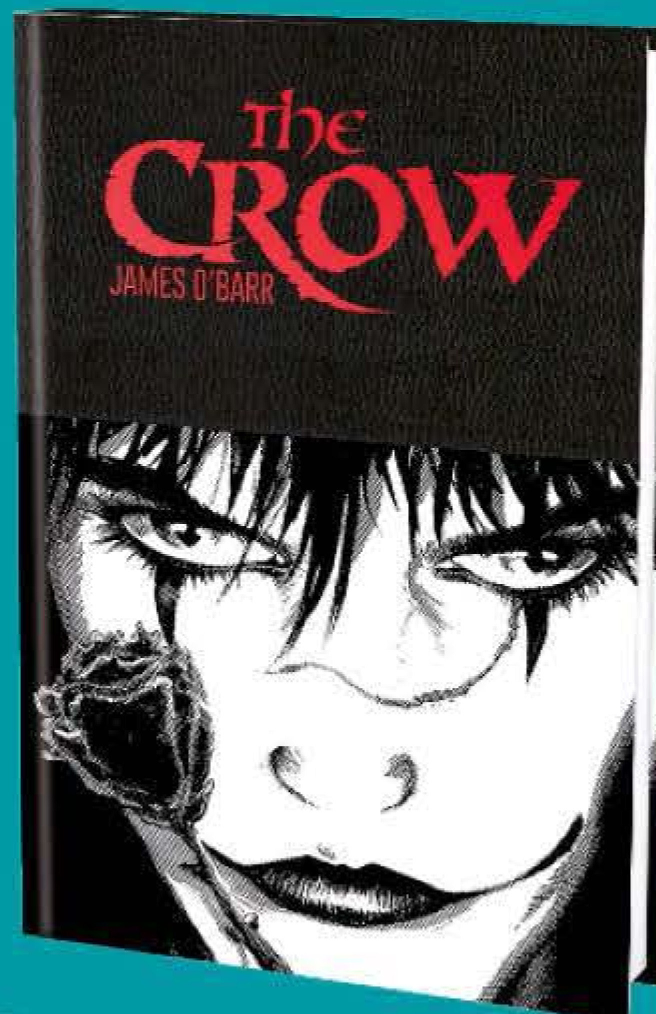
■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

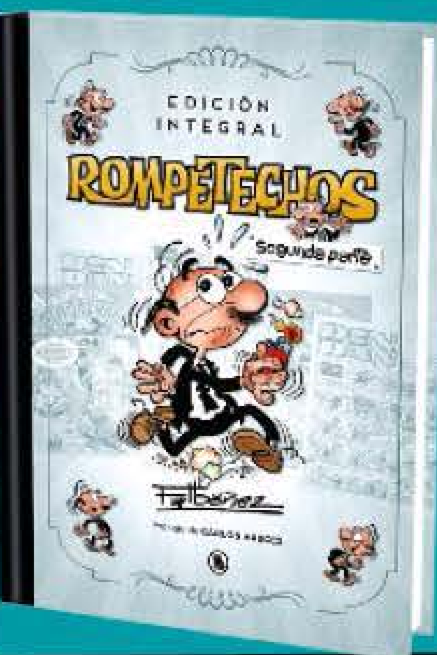
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

EL CUERVO

■ **AUTOR** James O'Barr ■ **EDITORIAL** Norma Editorial
■ **PRECIO** 26 € ■ **PÁGINAS** 272
■ **FORMATO** Cartoné con sobrecubierta

Aunque el cómic original empezó a publicarse en Estados Unidos en 1989, "El Cuervo" se convirtió en todo un fenómeno a nivel mundial a raíz de la adaptación cinematográfica de 1994, en cuyo rodaje falleció su protagonista, Brandon Lee. Casi tres décadas después de debutar de la mano de una pequeña editorial independiente, "El Cuervo" vuelve a las librerías españolas en un espectacular tomo de 272 páginas donde se nos narra la inolvidable historia de un joven que regresa de la muerte para vengar el asesinato de su amada. Si te lo perdiste en su día, ahora no lo dejes escapar.





ROMPETECHOS INTEGRAL 2ª PARTE

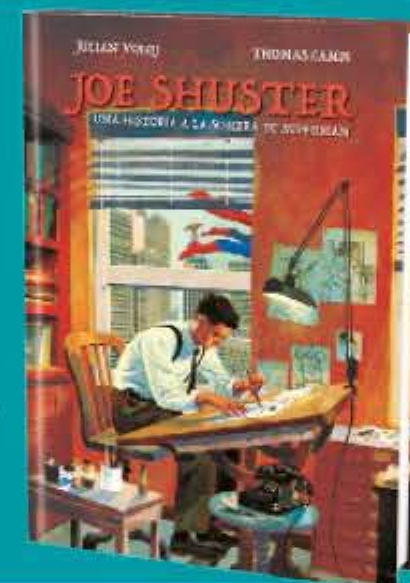
■ **AUTOR** Francisco Ibáñez ■ **EDITORIAL** Bruguera
■ **PRECIO** 36,90 € ■ **PÁGINAS** 392 ■ **FORMATO** Tapa dura

Penguin Random House sigue adelante con sus planes para rescatar el fabuloso fondo editorial de Bruguera. En esta ocasión, lanza la segunda y última entrega del Integral dedicado a Rompetechos. Además de las páginas publicadas originalmente en Tío Vivo y Din Dan, este segundo tomo recupera las nuevas aventuras que dibujó Ibáñez, entre 2003 y 2009, para la revista Top Cómic.

JOE SHUSTER

■ **AUTORES** Campi y Voloj ■ **EDITORIAL** Dibbuks
■ **PRECIO** 25 € ■ **PÁGINAS** 192 ■ **FORMATO** Cartoné

Ochenta años después de la creación de Superman, Thomas Campi y Julian Voloj cuentan cómo se creó al personaje a través de una biografía del artista que le dio vida, Joe Shuster. Una historia apasionante y triste, pues tanto Shuster como el guionista Jerry Siegel tuvieron que luchar con DC para ver reconocida la paternidad del Hombre de Acero.



MÚSICA

JOHTO LEGENDS

El compositor y arreglista Braxton Burks nos presenta la versión orquestal de la banda sonora de *Pokémon Oro y Plata*, a partir de las composiciones originales creadas por Junichi Masuda, Go Ichinose y Morikazu Aoki. Dos vinilos en un estuche de lujo con licencia oficial Pokémon que son un auténtico tesoro.

■ **PRECIO** 34,45 € ■ *store.iam8bit.com*



BSO OKAMI

Por una vez, Data Disc ha dejado a Sega a un lado para editar la banda sonora de *Okami*, el clásico de Clover Studio, en cuatro espectaculares vinilos. Más de dos horas de música acompañadas de una litografía y un libro de arte de 40 páginas, con ilustraciones oficiales rescatadas de los archivos de Capcom.

■ **PRECIO** 72,07 € ■ *data-discs.com*



Mochila Sora Kingdom Hearts

Tan bonita que volverás a clase aunque tengas ya 30 años

Think Geek ha dado el campanazo con esta espectacular mochila, con licencia oficial y repleta de detalles inspirados en la célebre saga rolera de Square Enix. Desde el patrón de la tela hasta la llave que cuelga de la cremallera, es un auténtico tesoro para los fans de la franquicia. Corre a por ella antes de que se agote.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*





Funko Capitán Cavernícola

Aunque reniegues de los Funko, acabarás llevándotela a casa

A los más jóvenes puede que no os sea muy familiar, pero cualquiera que se haya criado viendo los dibujos de Hanna-Barbera, y que ya peine canas, se enamorará al instante de este Funko Pop del Capitán Cavernícola. Sólo le falta el hijo, pero sospechamos que no tardará demasiado en acompañar a su padre.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*



Silla hinchable Playstation

Para dar la nota en la piscina o en el salón de casa

¿Quién quiere un flotador con forma de flamenco cuando puedes sentarte sobre un Dual Shock 4. Con unas dimensiones de 110x85x64 centímetros, este asiento hinchable fabricado por Paladone, con licencia oficial de PlayStation y fabricado en PVC, se va a convertir en una de las sensaciones de este verano.

A LA VENTA EN *www.amazon.co.uk*





LIBROS

THE ART OF SPIDER-MAN

Aunque Spidey no desembarcará en nuestras PlayStation 4 hasta septiembre, ya puede reservarse el deslumbrante libro de arte que el inefable Paul Davis ha dedicado a la nueva creación de Insomniac. El autor ha tenido acceso directo al equipo artístico del juego, que comenta, a lo largo de 192 páginas, cientos de ilustraciones, bocetos y diseños.

PRECIO 33,26 € **PUBLICADO POR** *Titan Books*



GÖTTERDÄMERUNG

Mariela González es la autora del segundo lanzamiento de Stories, el nuevo sello de ficción de la editorial Héroes de Papel. Esta novela de corte fantástico (que toma su título de la cuarta ópera de Wagner sobre el anillo del nibelungo) nos lleva a una Europa alternativa, en pleno siglo XIX, donde la poesía tiene el poder de manipular la realidad.

PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



LEGO Ideas Voltron

El sueño de Deadpool, hecho realidad

El último bombazo de LEGO Ideas es este espectacular set de Voltron de 2.321 piezas, con el que podrás construir, con todo detalle, el mecha de la mítica serie de animación (de 40 centímetros de altura), acoplando los cinco leones robóticos que le daban forma. Incluye, además, la espada y el escudo. La pega es el precio.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

Estatua de Liza & Tepig

Para fans de *Pokémon* con dinero para quemar

No es preciosamente barata, pero hablamos de una estatua fabricada por Kotobukiya dentro de su sello ARTFX, la máxima calidad en figuras. Este set, compuesto por Liza (conocida como Touko en Japón) y Tepig está fabricado en PVC y ABS a escala 1/8 (mide 20 cm.). Es el mejor trofeo para un jugador de *Pokémon Go.*

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Camiseta MGS V

Nada más elegante que una oveja montada en globo

Insert Coin Clothing acaba de lanzar una nueva remesa de prendas inspiradas en *MGS V* y, como era de esperar, están volando a velocidad de crucero. Sospechamos que esta camiseta, bautizada como Fulton, no tardará en correr la misma suerte. Confeccionada en 60% poliéster y 40% algodón, está disponible en seis tallas distintas (desde la S a la 3XL). ¿Te vas a quedar sin ella?

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

ÁNGULO MUERTO



AUTORES Varios **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 14,95 € **PÁGINAS** 208 **FORMATO** Rústica

Los amantes del manga de terror están de enhorabuena: en esta antología, podrán "disfrutar" con una sucesión de escalofriantes historias de los mejores exponentes del género. Desde el inimitable Junji Ito hasta Yosuke Katahashi, pasando por Kanako Inuki, Shojogun Amagappa, Hideshi Hino, Nooto Osada y Michiru Noroi. Los títulos de algunas de las historias os podrán dar unas cuantas pistas de lo que os espera dentro de sus más de 200 páginas: "Blancanieves", "Un libro de ilustraciones repulsivas", "Todos los pacientes que visitan esa clínica tienen algo extraño", "Un cuento que finaliza en el prólogo", "¡Basta con que yo sea bella!"...



BAJO EL AIRE

AUTOR Osamu Tekuza **EDITORIAL** Dolmen Editorial
PRECIO 9,95 € **PÁGINAS** 318 **FORMATO** Rústica

Aunque el nombre de Osamu Tekuza siempre se relaciona con sus creaciones más optimistas, como "Astroboy", en la ingente obra del Dios del manga también hubo lugar para historias mucho más oscuras y adultas (no olvidemos ese colosal "Adolph"). Este tomo recoge algunas de ellas, publicadas originalmente entre 1971 y 1972 para la editorial Asahi Sonorama. Son, en total, dieciséis relatos de ciencia ficción que seguro que os dejan huella.

LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE

AUTOR Kazuki Akane **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 29,99 € (DVD), 59,99 € (Blu-ray) **FORMATOS** DVD / BD

Selecta Visión recupera todo un clásico de la animación japonesa, en un Director's Cut sin censura que reúne los veintiséis episodios y producido por el estudio Sunrise en un único pack. Está ya disponible en dos versiones. La más económica es la de seis DVD, aunque los mayores fans no dudarán en ir de cabeza a por la edición Blu-ray, que llega a España por primera vez y que se compone de cuatro discos y un booklet de dieciséis páginas a color.



MEGA MAN OFFICIAL COMPLETE WORKS

Ahora que Capcom está recuperando el legado del bombardero azul en recopilatorios para PS4, Xbox One y Switch, es un buen momento para disfrutar con el delicioso legado artístico de la saga. Este tomo de 296 páginas reúne los diseños y las ilustraciones de los diez juegos de la saga clásica, junto con los de spin-offs, remakes y crossovers.

PRECIO 34,44 € **PUBLICADO POR** *Udon*



LA AVENTURA COLOSAL

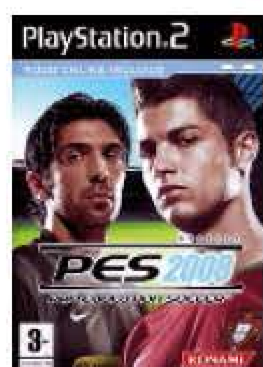
Jesús Martínez del Vas, miembro de El Mundo del Spectrum y colaborador de Retro Gamer, desgrana la historia de las aventuras conversacionales, tanto en España como fuera de nuestras fronteras, en un libro apasionante. Desde *Adventure* y *Zork*, a la fundación de Infocom, pasando por la labor de pioneros como Will Crowther, Scott Addams o Andrés Samudio.

PRECIO 23,90 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS2 - PS3 - 360 - PC - Wii
- **GÉNERO** Deportivo
- **COMPAÑÍA** PES Team (Konami)
- **AÑO** 2007







PES 2008

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EL DESCENSO DEL CAMPEÓN A LOS INFIERNOS

En 2006, me fui a estudiar periodismo a Madrid, y los comienzos, lejos del hogar, fueron durillos. Por suerte, tuve un bálsamo en *PES 6*, un juegazo que era motivo de reunión social en el colegio mayor.

Con muchos de mis vecinos y posteriormente amigos, eché cientos de partidos, mientras me inventaba motes para los jugadores del Madrid de Capello y me granjeaba una injusta fama de "potrero" y "rebotero"... y eso que nunca cogía al Inter para aprovechar a Adriano, seguramente el jugador más sobrevalorado que se haya visto en un terreno de juego virtual.

Cuento esto porque, al curso siguiente, esperaba con mucha ilusión *PES 2008*, que no *PES 7* (hubo un salto anual en la nomenclatura para el mercado europeo, para equipararse a *FIFA* y referirse a la segunda parte de la temporada en curso). En las sagas deportivas, lo normal es que cada entrega sea siempre mejor que la anterior, pero no fue el caso aquí. No había por dónde coger aquella jugabilidad y aquellas animaciones, dudosamente implementadas con motivo del salto definitivo de la serie a la, por entonces, nueva generación (la anterior entrega había salido en Xbox 360, pero el gran salto fue ese año, con su estreno también en PS3).

Yo tuve que volver a *PES 6*, pero lo grave es que el PES Team no dejó de dar palos de ciego hasta la llegada de PS4 y Xbox One, cuando, ya sí, volvió a la buena senda, pero con una desventaja casi insalvable en la liga. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Marcó el inicio de la larga travesía de *Pro Evolution Soccer* por el desierto. El PES Team nunca le cogió el punto a la generación de PS3-360 y el empate técnico con EA Sports devino en goleada. Si hoy *FIFA 18* lleva 16 millones de unidades físicas por un mísero millón de *PES 2018*, es por la deriva que se inició en 2007. De aquellos polvos, estos lodos.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 28 de septiembre

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

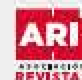
CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI



PREDATOR

LA CAZA HA EVOLUCIONADO

14 DE SEPTIEMBRE EN CINES

IMAX

